VII. évfolyam 2. szám, 1996. február

576 KByte

Számítástechnikai magazin

318,-Ft



Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható!!!

90/1	79,-	ELFOGYOTT
90/2	79,-	
90/3	79,-	
90/4	79,-	
90/5	79,-	
90/6	79,-	
90/7	79,-	
91/1	79,-	ELFOGYOTT
91/2	79,-	
91/3	79,-	
91/4	79,-	
91/5	79,-	ELFOGYOTT
91/6	79,-	
91/7-8	158,-	
91/9	98,-	ELFOGYOTT
91/10	98,-	
91/11	98,-	ELFOGYOTT
91/12	98,-	ELFOGYOTT
92/1	98,-	ELFOGYOTT
92/2	98,-	ELFOGYOTT
92/3	98,-	
92/4	98,-	
92/5	98,-	
92/6	98,-	
92/7-8	196,-	ELFOGYOTT
92/9	98,-	
92/10	98,-	
92/11	98,-	
92/12	98,-	
93/1	138,-	ELFOGYOTT
93/2	138,-	ELFOGYOTT
93/3	138,-	ELFOGYOTT
93/4	138,-	ELFOGYOTT
93/5	138,-	ELFOGYOTT
93/6	138,-	ELFOGYOTT
93/7-8	276,-	ELFOGYOTT
93/9	168,-	ELFOGYOTT
93/10	168,-	
93/11	168,-	ELFOGYOTT
93/12	168,-	ELFOGYOTT
94/1	168,-	ELFOGYOTT
94/2	168,-	ELFOGYOTT
94/3	168,-	ELFOGYOTT
94/4	168,-	
94/5	168,-	
94/6	168,-	
94/7-8	336,-	
94/9	168,-	ELFOGYOTT
94/10	218,-	
94/11	218,-	
94/12	218,-	
95/1	218,-	
95/2	218,-	
95/3	218,-	
95/4	218,-	
95/5	218,-	
95/6	318,-	
95/7-8	576,-	
95/9	318,-	
95/10	318,-	
95/11	318,-	
95/12	318,-	
96/1	318,-	

TE VAGY A NÉGYZETEM...

Röpke hét évfolyamnyi történelmünk alatt folyamatos változáson és fejlődésen mentünk keresztül. Mindig Olvasóink érdekeit szem előtt tartva hoztuk meg reformáló döntéseinket, s ezt most sem szeretnénk másképp. Hivatásos statisztikusunkat és körkérdés specialistánkat, Vic bá'-t kértük fel a kérdések összeállítására, amelyek megválaszolása illetve kiértékelése után áprilisban a Ti ízléseitek szerint módosul a lap. Kérünk minden érző szívű olvasót, hogy válaszaival segítse munkánkat - elvégre Ti vagytok azok, akikért e döntéseket meg kívánjuk hozni.

Tartalmunk ismét színes képet mutat. Szerepjáték és brutalitás egy játékban, a jövő évezred technikája flippereken, a legfrissebb infók a Nintendo fantomjáról, az ULTRA 64-ről, a Commodore cég tündöklése és bukása cikksorozat első része, a Windows 95, mint játékkörnyezet több példával is szemléltetve, meg persze a szokásos rovatok. A változás és feszített ütemű fejlődés a szoftverpiacon is jellemző motívum. Sajnos, a régi szép és nyugodt időknek befellegzett, aki nem tud lépést tartani a többiekkel, az a porba hull. Ez meglátszik a legújabb fejlesztéseken is: mindenki a maximumra törekszik, csillogás, glanc, animáció-hegyek, hifi hangzás. Viszont csak nagyon keveseknek sikerül ezeket a tulajdonságokat olyan ritkán hallott, látott dolgokkal párosítani, mint a játékélmény, az érdeklődés szinten tartása, játszhatóság, élvezet. Csak a legnagyobbaknak sikerül az a bravúr, hogy produkciójukra hónapok, évek múlva is emlékszik valaki, esetleg újra elővesz, szeretettel gondol rá, kellemes emlékeket gerjeszt benne. Amikor a régi szép és nyugodt időket említettem, pont ezekre a mára kissé megfakult "csacskaságokra" gondoltam.

És hogy a két fenti bekezdést összekössem, még egy gondolat. Mindenkit az emlékei éltetnek, azokból is inkább a kellemesek. Mi is sokat gondolunk az eltelt évekre, a szép emlékekre az újsággal kapcsolatban. A nagy bulizások, szuper hangulatú leírások, pergő ritmusú kiállítások, laza dumák, néha persze pofáraesések is - egyszóval hogy sokat jelentünk egymásnak. Nos, pont ezt a pozitív érzést szeretnénk gerjeszteni mindenkiben, aki olvassa lapunkat. A baráti hangnem, a haveri kapcsolat olvasóinkkal, a közvetlenség, jó hangulat, bizalom - ezek mind egy-egy alkotóeleme lapunknak, nemcsak a múltban, hanem a jelenben és a jövőben is.

Zolee

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK MÁRCIUS KÖZEPÉN JELENIK MEG.



Akciós áron rendelhető az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 20 szám 1300 Ft-ért, az 1993-94-es évfolyamokból meglévő 8 szám pedig 1200 Ft-ért. Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be, hogy "RÉGI SZÁMOK"! Amennyiben darabonként rendelsz, úgy az újságok eredeti árát + postaköltséget kell fizetned. Az újságok megrendelhetők az 576 KByte pécsi és győri boltjaiban vagy az újság címén.

VII. évfolyam 2. szám 1996 február

576 KByte

TARTALOM

Nyomul a Win95, a játékok egyre pengébbek, a hardveréhség elharapódzik, de azért néhánynál még a régi szép idők emléke is felvillan: a játszhatóság egyre fontosabb szemponttá válik.

WARHAMMER

Verbeli stratégiai játék Orkokkal, Törpékkel és Elfekkel fűszerezve. Akinek tetszett a Warcraft 2 hangulata, az ebben sem fog csalódni.



EARTHWORM JIM

Minden idők egyik legbizarabb játékhőse immár a PC-sek szívét is meghódította. Ez bizony szerelem első látásra!



PINBALL QUARTETT

Az abszolút realitású három dimenziós ábrázolás a sík táblákat kiszorítja a színről. Vagy mégsem? 4 pro és kontra példa.



THIS MEANS WAR

Windows '95 környezetbe ágyazott stratégiai játék harcos lelkületűeknek - a már megszokott MicroProse színvonalon.



HÍREK	4-5
WARHAMMER	6-9
EARTHWORM JIM	10-11
A COMMODORE SZTORI	16-17
FLIPPER ÖSSZEÁLLÍTÁS	18-21
DONKEY KONG COUNTRY 2	22-25
SEGA ÚJDONSÁGOK	26
SNES ÚJDONSÁGOK	27
ULTRA 64: MÉG IDÉN?	28
GAMEBOY ÚJDONSÁGOK	29
HOLLYWOOD PICTURES	30-31
TERMINATOR - F.S.	32
LION	33
CSEVEGŐ	34-35
THIS MEANS WAR	36-38
KÖRKÉRDÉS	39
HEXEN	41
3DO ROVAT	42
ÉRKEZÉSI OLDAL	43
RAVEN PROJECT	44-45
ANGEL DEVOID	46-47

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (96.2543/2-66-22) Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.

NEW WORLD COMPUTING

Az amerikai székhelyű fejlesztőcég több vonalon is nyomul: számos akció-, RPG- és stratégiai játék szerepel idei ütemtervükben. Talán egyik legnagyobb dobásuk a napokban megjelenő ***WETLANDS*** lesz, amelybe



nemcsak grafikusaik, hanem animátoraik és zeneszerzőik is beleadtak apait-anyait. A történetben John Cole, a züllödt "cy-bérgyilkos" bőrébe bújunk, aki azt a feladatot kapta, hogy eltegye láb alól azt a fogságából kiszabadult őrült diktátort, aki fegyvereivel bolygókat radíroz le egy gombnyomással a galaktikus térképekről. Az előlünk menekülő elmeháborodott minden lehetséges fegyvert és haderőt bevet ellenünk, úgyhogy résen kell lennünk és nem nagyon takarékoskodhatunk a lőszerrel. A pályák hátterei előre letárolt animációk, viszont az



előtérben megjelenő ellenséges tengeralattjárók, naszádok, aknamezők, avagy kézifegyveres, páncéltörővel felszerelt katonák minden egyes betöltéskor másféleképpen zúdulnak a nyakunkba. Közöttük számos futurisztikus járművel kacskaringózhatunk: space-bike, ürsikló, metró (!), mini tengeralattjáró és így tovább. A jelenetek közötti átvezető képsorok elképesztő munkáról tanuskodnak: a szereplők minden mozdulata kézzel rajzolt (semmi digi!), a megtévesztésig élethűek, s a "kamerakezelés" szintén első osztályú. Megjelenés február/március táján, PC CD-n.

Az RPG-s szíveket dobogtatja majd meg az ***ANVIL OF DAWN*** című eposz, amely mögött a Ravenloft és a Mezoberranzan fejlesztőgárdája áll. A történet elég lapos, de ez még nem jelent semmit: öt életben maradt bajnok bőrébe bújva kell a világpusztító Warlordot a pokol tüzébe taszítanunk. A játék specialitásai közé tartozik a rejtett tárgy- és ikonlista, amely gombnyomásra jelenik meg a képernyő oldalsó részén, de addig teljes képernyős látványban gyönyörködhetünk. A főbb erények közé tartozik a több mint 100 ellenséges és barátságos karakter, a valósidejű háttér-



képzés, a finomscrollos mozgolódás a terepen és a sokkoló hangeffektek. Megjelenés március/április magasságában, PC CD-n.

A cég tarsolya elég öblös, még egy stratégiai/akciójáték is belefér. A darab címe ***METALLORDS***, a fejlesztők között pedig a Masters of Orion és a Master of Magic alkotógárdáját fedezhetjük fel. A vértestvérséget le sem tagadhatná a játék... Ebben az eposzban ismét egy jól működő és erős birodalom kiépítése a cél, amit kezdetben mint álmodozó "porszem a gépezetben" képzelünk el magunknak. A semmiről kell felküzdenünk magunkat, amihez a legkülönfélébb eszközök állnak rendelkezésünkre (dolgos hétköznapok a hivatalban, vagy



csalás, intrika, bűnözés). Mivel a képről is lerí, hogy grafikailag nem fog csúcsokat döntögetni, sejthetitek, hogy valami más lesz unikum az anyagban. Valóban kitettek magukért a játék logisztikai részéért felelős kollégák: 150 (!) választható karakter, mindegyik más és más jellemmel, tudásszinttel, erősséggel, illetve 100 féle kutatható és fejleszthető eszköz áll rendelkezésünkre a felemelkedéshez. A stílus szerelmesei meg fognak veszni érte. Megjelenés az első félévben, PC-re.

CORE DESIGN

A ***BLAM: MACHINEHEAD*** cím alatt futó projektjük a génsebészetet, génmanipulációt és a vírusokkal való kísérletezéseket, mint az emberiségre halálos veszélyt jelentő foglalatosságot dolgozza fel. A sztori szokványos sci-fi: degenerált génmanipulátor Isten helyébe akar lépni, kipusztítva az emberiséget az általa kifejlesztett vírussal. Már majdnem eléri célját, mikor megjelenik a színen a nagy Ő (jelen esetben egy doktornő), aki a cybertért is felhasználja az akkorra már mutanizálódott vírusok és teremtmények ellen, akiket már nem is az ösztöneik, hanem maga az őrült génsebész és DNS-ei irányítanak. Fura. A játék maga az akció kategóriába sorolható. Specialitása a 360 fokos



szabad mozgást biztosító játéktér, az óriás méretű animált ellenfelek, és a 15 pályás játékmenet megváltoztathatósága, felcserélhetősége menet közben. Megjelenését május végére datálják, PC CD-re.

PSYGNOSIS

Már több, mint egy éve napvilágot láttak az első képek az ***ASSAULT RIGS***-ről, de azóta sűrű homály fedte a megjelenés dátumát. Mostanra tisztulni látszik a helyzet, hamarosan a boltokba kerül tehát a jövő évezredet idéző hálózati tankcsata. A valójában csak jó reflexeket igénylő kill 'em all játékban egy ZamCam Assault Rig fedőnevű harci járművet irányítunk több mint 40 pályán és irtjuk az ellent. A mai kor vívmánya, azaz a texture mapped és light sourced 3D-s grafika itt is fő-

szerephez jut, kiegészülve a Psygnosisra oly jellemző precíz animációkkal, amelyek az ugratók, liftek, mozgólépcsők és zsilipek használatakor "lépnek a színre". A helyszínek valójában futurisztikus arénák, ahol techno-gladiátorok mérik össze harci tu-



dásukat és gyorsaságukat. A játék hálózatba kötve, vagy két gépet linkelve egymás ellen az igazi. A megjelenés a napokban várható PC CD-n.

Nagy kaszálásra készül a multi-cég a ***CHRONICLES OF THE SWORD*** című eposzával, amely a történelem egyik legviharosabb időszakát, a lovagkort, egészen pontosan Arthur király uralkodásának időszakát dolgozza fel. Az akció/kalandjáték kategóriába besorolt produkcióban Morganát, Arthur király hatalomémes féltestvérét kell a trónfosztásban megakadályoznunk. A legenda szerint Morgana varázserővel rendelkezett, így az őt szolgáló teremtmények között nem ritkán bukkannak fel csontvázak, csúszómászók, túlvilági alakok. A játékot belengi a középkor enyhén áporodott le-



vegője és misztikus hangulata. A karakterek (van belőlük bőven!) mindegyikének eredetije egy-egy gyurmafigura, amely egy 3D-s scanner segítségével lett a játékba beépítve, majd ott a legmodernebb renderelési technikáknak köszönhetően mozgatva. A játéknak van még egy specialitása: a harcok a Space Ace-ből megismert megoldással folynak le. Ellenfelünk mozdulatai előre letárolt filmen peregnek, mi a védekező/támadó manővereinket megfelelően időzítve tehetjük meg - attól függően, hogy milyen mozdulatot végeztünk, úgy változik az ellenfél reakciója. Érdekes megoldás, majd meglátjuk, milyen lesz élőben. A hátterek igazi Excalibur hangulatot árasztanak, a hanghatások hallatán pedig földbe gyökerezik az ember lába, annyira élethűek. Megjelenés március végén PC CD-n.

MIRAGE

Köztudott tény, hogy a Bullfrog Syndicate-je az egyik legeredetibb és legnépszerűbb akciójátéka a számítógépes szórakoztatásnak. Erre a tényre épített a Mirage is, amikor ***MAYHEM!*** címmel egy hasonló, de talán még brutálisabb és akciódúsabb projectbe fogott. A sztori a jövőben játszódik, helyszín a Föld. Az emberek által készített biomechanikus robotok "eszméletükhöz térnek" és fellázadnak: minden élőt elpusztítanak, ami az útjukba kerül. Egy három tagú akciócsoporttal indu-



lunk ellenük, 5 helyszín (reptér, vegyi üzem, kikötő, város, üzleti negyed) 5 zónáján keresztül. Több mint 20 féle humán, félhumanoid és droid karakter található a játékban, ellenük 7 féle különböző pusztítóerejű fegyverrel vehetjük fel a harcot. Hálózaton kooperatív és deathmatch változatokban játszható. Mivel bevallottan ez lesz a cég idei legnagyobb dobása, minden bizonnyal nem fogják a véletlenre bízni a dolgot: pazar öldöklésre számíthatunk. Megjelenés ősszel, PC CD-n.

HÍRMORZSÁK - KÉP NÉLKÜL

A ***21ST CENTURY ENTERTAINMENT*** ismét magára talált és egy újabb flipperrel jelentkezik az amigás tábor nagy örömére. A ***SLAMTILT*** név egy négy táblás, villámgyors scrollrutinnal felszerelt flippert rejt magában, amelyben a már megszokott aljátékok és háromgolyós multiball mellett a pontkijelzőre kihelyezett bónuszjátékok és akció-kísérő animációk is helyet kapnak majd. (Várható megjelenés: '96 nyara)

A ***MEGARACE*** sem kerülheti el a duplikálást: második része már előrehaladott állapotban van a ***MINDSCAPE*** fejlesztőinek munkaasztalán. Az új epizódban inkább a manőverezési és autóvezetési képességek kapnak főszerepet, szemben az első rész erőfitogtatásával. Néhány fegyver ugyan marad (rakéták, aknák és olajfoltok), de ezek csak kiegészítőnek használhatók a kerülgetések, precízen végrehajtott ugratások és lökdösések mellett. A háttér mozgatási rutinja alapjaiban nem változik, de sokat csiszolnak majd az összhatásán. A pályák közötti interaktív részek nagyobb jelentőségűek lesznek, bónuszok szerezhetők vagy a játékmenet módosítható lesz majd ezeken a helyszíneken. ('96 júniusban várható)

A ***SIERRA ON LINE*** idén tarolni akar - legalábbis a MicroProse kissé megbillent helyzete miatt beállt űrt szeretné szimulátor-fronton betölteni. Két bombájuk is szunnyad és csak arra vár, hogy a cég meggyújtsa a gyutacsot... A legendás első világháborús hősnek állít emléket immáron másodízben a ***RED BARON 2***, amely különlegessége, hogy akár 35 féle repülő közül is válogathatunk, amelyek a legapróbb részletig hasonlítanak történelmi másaikra. Egy forradalmian új felületképző technikának köszönhetően a tájak és az ellenséges repülőgépek kiképzése minden eddig látott megoldást kenterbe ver és lenyűgöző realitást ígér. A beépített misszió-generátor pedig a történelmi helyzettől függően folyamatosan alakítja a légtér gépeinek és a földi légelhárításnak a viselkedését, ami állandóan változó harci viszonyokat teremt. Mint a valóságban! ('96 őszére várható)

Második sikervárományosuk a ***FAST ATTACK***, amely egy szuper-realisztikus tengeralattjáró szimulátor lesz. Jelen esetben is a kidolgozottság és a technikai adathűség a legfőbb erény: a legfrissebb katonai berendezések, fegyverek, radarok és egyéb mérőműszerek is megtalálhatók a játékban. Néhány éve még maga a program is COCOM-listás lett volna! A játék a mai háborús övezetekben játszódik majd, ahol az amerikai tengerészet felderítő és támadó tengeralattjáróinak fedélzetén kell a kijelölt feladatokat végrehajtanunk, szám szerint 60-at. ('96 márciusra ígérik)

WARH

SHADOW OF T



Alig hiszem, hogy kis hazánkban sokan ismernék a Games Workshopot. Szerte Európában mindenesetre terjed a Warhammer-őrület, amit ez a ködös Albionban tanyázó cég indított útjára. A Warhammer Fantasy Battles voltaképp egy táblás stratégiai játék, ami reális szabályaival, sajátos hangulatával és gyönyörű ólomfiguráival fiatalok ezreit hódította meg szerte a világon. Ezek után már aligha lehet azon csodálkozni, hogy a Mindscape elkészítette e méltán nagysikerű játék számítógépes változatát is, Warhammer - Shadow of the Horned Rat címmel.

A program Óregvilágon, egy középkori Európára kísértetiesen emlékeztető kontinensen játszódik, ahol az Emberek, Törpék, Félszerzetek és Elfek már hosszú évezredek óta vívják reménytelen harcukat a Káosz ősöreg démonjai ellen. A játékban egy zsoldosvezér bőrébe bújhatunk, aki az emberek uralta Birodalom egyik határszéli kis hercegségéből indul hódító útjára, mely végén a dicsőség vagy a halál vár rá.

HOZSÁNNA NÉKED, BILL GATES

Az első, igen komoly megrázkódtatás akkor ért a programmal kapcsolatban, mikor megláttam a készítők által ideálisnak ítélt konfigurációt. A 486DX2 66-os alaplap és SVGA monitor még nem zökkentett ki nyugalmamból, de a RAM igény már megfeküdte a gyomromat. Hogyászongya 8 Mega a minimum, de inkább 16-ot ajánlanak. Hűha, ez már gyanús... A végén még kiderül, hogy Pentium alaplap és 4x-es CD-ROM alatt döcög a játék. Az igazi mélyütés persze az alábbi, igen tömör mondat volt: "A játék kizárólag Windows'95 alatt fut". Puff, hát kellett ez nekem? Nem tudom ki hogy van vele, de én személy szerint mély ellenszenvvel viseltetek mindenféle Windows-installálás iránt (egyik ismerősöm szerint ez nem egyéb, mint egy ravaszul álcázott és roppant nehéz logikai játék, amit rendesen végigcsinálni jóformán lehetetlen). Meg egyébként is, a Norton Commanderen és Dos Navigatoron kívül eddig nem sok felhasználóbarát operációs rendszerrel hozott össze a sors. Aztán megérkezett a Shadow of the Horned Rat, s én pénzt és fáradtságot nem kímélve csak felinstalláltam azt a fránya Windows'95-öt. Hát mit mondjak, nagyon kellemes csalódás ért. És kellemes csalódás ért akkor is, midőn az én 8MB RAM-mal szerénykedő gépemen is egész simán futott a program. A grafikát azért néhol le kellett butítanom, de összességében semmi problémám nem akadt a Warhammer hardware-kihasználásával.



Balszerencsés ellenfelünk egészen közelről is megismerkedik a mágia hatalmával.







DIETRICH KAMARÁS KARAVÁNJA

Dietrich kincstárnokunk, ügynökünk és tanácsadónk egy személyben. Mord patrónusunkat mindenesetre a legnagyobb jószándékkal se lehet bőbeszédűnek nevezni, hisz csak a legindokoltabb esetben hajlandó beszédbe elegyedni egy magunkfajta zsoldosvezérrel. Ha valami fontos mondandója lenne, szemeit ránk szegezi, ilyenkor a fejére clickelve faggathatjuk ki. Elegánsan berendezett utazókocsija amúgy kicsiny táborunk lelke, itt köttetnek az üzletek és itt toborozhatunk új embereket is. A Dietrich asztalán lévő aranykupacot



IGAZI STRATÉGIAI JÁTÉK ORKOKKAL, TÖRPÉKKEL, ÉS ELFEKKEL FŰSZEREZVE. AKINEK TETSZETT A WARCRAFT 2 HANGULATA, AZ A WARHAMMERBEN SEM FOG CSALÓDNI.

AMMER

HE HORNED RAT



közelebbről szemügyre véve tájékoztatást kapunk anyagi helyzetünkről, míg a baloldalt tornyosuló könyveket lapozgatva seregünkről illetve ellenfeleinkről olvashatunk részletesebben. A Book of Magic nevet viselő, különösen vaskos kötetben találjuk a birtokunkban lévő varázstárgyak (Items) illetve varázslatok (Spells) részletes leírását. Eleinte túl sok nézegetnivalónk nem lesz errefelé, de az idő múlásával tiszteletre méltó arzenált gyűjthetünk össze. A második kötetben (Troop Roster) a zsoldunkban álló csapatok, karakterek illetve harci gépek listáját nézhetjük át. Az épp aktuális egységet a Fire gombbal rughatjuk ki, míg a Stat paranccsal kérhetjük le harci értékeit. Kilenc tulajdonság jellemzi embereinket, úgymint közelharci érték (WS), lőfegyverek ismerete (BS), erő (S), állóképesség (T), sebzéspontok (W), gyorsaság (I), támadások száma (A) és akaraterő (Ld). A lap alján láthatjuk, hogy az adott egységből hány katonánk fogható harcra (Active) és sebesült (Wounded), mennyire harcedzettek (Experience), valamint mennyibe kerül a bevetésük illetve fenntartásuk. Ne feledjük: sebesült embereink képtelenek kihagyni egy ütközetet, ezért a túl sok sérülttel bajlódó csapatainkat érdemes pihentetni egy kicsit. Előfordulhat, hogy kalandorok vagy kóbor zsoldosok keresik fel Dietrichet, őket a Hire paranccsal fogadhatjuk fel. Érdemes minden utunkba kerülő fickót felbérelni, mivel a későbbi csatákban már igen komoly lesz a "lemorzsolódás". A csaták között a már meglévő egységeinket is feltölthetjük emberekkel, bár az eredeti létszám fölé nem mehetünk. A legalsó könyv a Bestiárium (Battle Bestiary), amiben az Óregvilágot benépesítő intelligens, illetve kis jóindulattal intelligensnek nevezhető fajokról tudhatunk meg egy s mást. Szerintem ez a játék egyik legérdekesebb része, hisz a hosszú lábjegyzeteket olvasgatva lassan kibontakozik előttünk egy új, lenyűgöző részletességgel kidolgozott világ. Külön elismerés jár a játék íróinak az ötletért, hogy az egyes csaták után új és új dolgokat tudhatunk meg az egyes fajokról. Sok szörnyről például egészen addig nem is kapunk semmiféle információt, amíg nem találkoztunk eggyel a csatamezőn.

Jobb oldalt, a Dietrich asztala mellett álló kis szekrényre clickelve nézhetjük meg a Birodalom térképét, s egyúttal itt vállalhatunk új küldetéseket is. Az egyes küldetésekért járó pénzt két részletben kapjuk meg: először az előleget, majd a feladat sikeres elvégzése után a fizetség nagyobbik részét. Magáról a küldetésről a Brief opciót választva olvashatunk bővebben. Itt jegyezném meg, hogy a kapott információk nem mindig pontosak, nem egyszer ért már rút meglepetés az ellenfél létszámával és felszereltségével kapcsolatban. A küldetések szorosan illeszkednek egymáshoz, s teljesen logikusan következnek az átvezető képsorokban látott eseményekből. Mindezek miatt a program nem fullad méla szörnygyilkolászásba, a játékos egy TÖRTÉNET részesének érezheti magát, s ez talán az a Warhammer legnagyobb erénye. Na ennyit erről, vissza az irányításhoz... Az Accept paranccsal fogadhatjuk el az épp aktuális küldetést, míg a Caravan opcióval visszaléphetünk Dietrich kocsijába.



A közelharc rövid idő után áttekinthetetlenné válik, ilyenkor érdemes minél közelebbről figyelni az eseményeket.

Amennyiben elfogadtunk egy küldetést, első dolgunk az akcióban részt vevő csapatok összeállítása lesz. Itt nem árt figyelembe venni, hogy az otthon maradó egységeink fenntartása nagyságrendekkel kevesebb aranyunkba kerül (Retainer), mint az ütközetben részt vevők zsoldja (Mission Fee). Épp ezért egy kisebb, kevesebb bevétellel kecsegtető feladat miatt nem érdemes teljes seregünket mozgósítani, a végén még mi fizetnénk rá a dologra. A Total Cost alatt láthatjuk, hogy a jelenlegi felállás szerint mennyi pénzünkbe fog kerülni seregünk mozgósítása és fenntartása. Miután itt végeztünk, már csak dicső egységeink vonulási rendjét kell magadnunk, s kezdődhet a csata. A vonulási rendnek csak rajtaütéseknél van különösebb jelentősége, érdemes legalább egy erősebb csapatot hadoszlopunk elejére és végére is tenni.



Nagy, szőrös és épp katonáink felé fut - az efféle lényeket érdemes mielőbb likvidálni.



Öregvilágon barangolva számtalan érdekes dologgal találkozhatunk (folyók, orkok, hidak, elf-hercegek és még sok más).

IRÁNY A VÉRÁZTATTA CSATATÉR...

No igen, ezzel a hatásvadász főcímmel el is értünk a játék legmagvasabb pontjához. Ama "véráztatta" csatatér láttán aligha-nem a legtapasztaltabb stratégák is fel fognak szisszenni, **a Warhammer ugyanis igen egyedi perspektívát használ.** Talán egy magasban szárnyaló, enyhén bandzsa keselyű láthatja ilyennek a tájat és az alant nyüzsgő katonákat. Szóval nem mindennapi a grafikai megvalósítás, na... Mindazonáltal idővel ezt is meg lehet szokni, sőt: mostanra határozottan megkedveltem ezt a furcsa, kissé torz perspektívát. Ami a grafikát illeti, 16 Mega RAM és DX4 100-as processzor alatt érdemes néhány effektet kikapcsolnunk, s a háttér kidolgozottságát is nyugodtan csökkentsük a minimum környékére. A pixelek nagyságát lehetőleg hagyjuk maximumon, mivel half pixel resolutionra állítva a program hányingert keltően ocsmány dolgokat szokott produkálni.



Maga a csata egységeink felállításával kezdődik, akiket a térképen sárgával szegélyezett területen belül helyezhetünk el. **Főleg harci-gépeink, valamint kevéssé mozgékony gyalogságunk elhelyezésére figyeljünk,** ezeket ugyanis csak roppant időigényes és macerás menőverezések árán tudjuk átcsoportosítani. Látóterünket és a jobb felső sarokban lévő térképet egyaránt a jobb egérgombbal mozgathatjuk, ami gyors gép és maximális grafika mellett roppant látványos tud lenni. **Maga a harc folyamatosan zajlik, bár az egyes harcok részeredményeit 30 másodpercenként számolja ki a gép.** Ez a 30 másodparc számít egy körnek. Csapatainknak igyekezzünk a lehető leggyorsabban kiadni a parancsokat, mivel a hosszú "üresjáratok" tétlenségre kényszeríthatik seregünk tekintélyes részét. Különösen figyeljünk erre a későbbi csatákban, ahol már több egységet kell mozgatnunk és az ellenfél támadásai is összehangoltabbak.

Ami seregünk összetételét illeti, a legjobb tanács mit adhatok: építsetek a **Lovasságra.** Lovas egységeink gyorsak, erősek és általában jól páncélozottak, épp ezért mindenfajta harcban megállják a helyüket. Különösen jól használhatók nyílt terepen, ahol az ellenséges gyalogságot egy jól irányzott rohammal pillanatok alatt megtörhetik. A már menekülő ellenséget gyorsaságuknak hála könnyedén beérik és levágják, épp ezért az alacsony Akaraterejű (Ld) lények ellen különösen halálosak. Egyetlen hátrányuk, hogy létszámuk igen kicsi, azaz a nagy túlerőben lévő gyalogság könnyen felmorzsolhatja őket. A **Gyalogság** alkotja seregünk gerincét, mind védekezésnél, mind támadásnál jól jönnek. Főleg nagy tömegben alkalmazva érhetünk el velük sikereket, a tömött sorokban nyomuló lándzsásaim előtt már nem egy harcedzett Vaddisznólovas-osztag hullott el. Az **Íjászok** sikeres használata már nem ilyen egyszerű, hisz közelharcban nem jeleskednek s magukban kevesek egy-egy ellenséges csapat megtöréséhez. Legjobban védekező harcban használhatóak, a nyílt sisakkal rohamozó ellenség között szörnyű pusztítást vihetnek végbe. Íjászainkat mindig fedezzük legalább egy Gyalogos egységgel, s ne nagyon mozogjunk velük. A legjobb taktika, ha egy helyben állnak és csak lőnek, csak lőnek... A **Harci Gépekre** nagyjából igazak a íjászok kapcsán leírtak, bár ezek a furmányos gépezetek nagyságrendekkel nagyobb kárt okozhatnak az ellenfél soraiban. Különösen igaz ez a Hellblaster Volley Gun nevet viselő ágyúra, ami közelről egész osztagokat söpörhet el. A legtöbb harci gép egyébként rendkívül távolra is el tud lőni, ezért támadó hadműveleteknél is jó hasznukat vesszük majd. Nem szóltam még a **Karakterekről,** kik a maguk módján különösen pusztítóak tudnak lenni. Vannak köztük magányos farkasok is, bár legtöbbjük egy osztaghoz csatlakozva harcol. Magányos hőseinkkel nem érdemes az ellenfél nagy tömegben mozgó gyalogosait vagy lovasait megrohamozni, inkább varázstárgyaikat és varázslataikat a lehető legjobban kihasználva segítsük a harcban álló csapatainkat. Ha pedig minden kötél szakad, nyugodtan rohamozzuk meg a harcban álló ellenséges csapatokat. Általában rosszul hat az Orkok idegeire, ha mondjuk egy harci ménen lovagló elf herceg hirtelen hátbatámadja amúgy is szorongatott csapatukat.





Az irányításról most nem szólok részletesen, az egyes ikonok részletes leírását a következő szám Mellékletében találjátok meg. Azt azért megjegyezném, hogy számtalan érdekes dologot még nem is említettem. Ilyenek pl. a Pszichológiai szabályok is, mint a Félelem, Rettegés és Gyűlölet. Példának okáért egy rettegést okozó szörny elől néha egyszerűen elfutnak embereink, míg egy félelmet okozó lény ellen gyengébben harcolnak csapataink. Szóval a játék bővelkedik még meglepetésekben, amikre most a fojtogató helyhiány miatt nem is térek ki külön. Búcsúzóul még álljon itt néhány jókora bölcsesség, melyeket a saját káromon volt szerencsém megtapasztalni:

- Igyekezzük az ellenséges egységeket oldalról illetve hátulról megtámadni, az efféle manőverek igen kedvezőtlenül hatnak az ellen moráljára.
- Varázstárgyainkat igyekezzünk a lehető legjobban kihasználni, dőlt már el ütközet egyetlen tűzlabdán is.
- A játékot elvesztettük, ha karakterünk meghal, vagy nem marad elég pénzünk a Grudgebearer lovasság bevetésére. Szóval vigyázzunk magunkra és deli testőreinkre egyaránt...
- Igyekezzünk elkerülni egységeink teljes pusztulását, mivel ilyenkor már utánpótlás vásárlásával sem "támaszthatjuk fel" balszerencsés csapatunkat.
- Egy párviadal két egység között csak a legritkább esetben tart utolsó vérig, általában az egyik fél megfutamodása tesz pontot a harc végére. A győztes csapat mindenképp üldözi a vesztes felet, ilyenkor a küzdelem már inkább mészárlásra emlékeztet.
- Az Íjász egységeinket nem mindig érdemes a számítógép gondjaira bízni.

A MÁGIA HATALMA

A Mágia tán a leghatalmasabb erő Óregvilágon, egyszerre áldás és átok használóinak. Épp ezért csak kevesen tudják uralmuk alá hajtani a Mágia Szelét, ami a jeges Északtól a forró Délig átjárja a kontinenst. Csak az emberek a Mágiának nyolc fajtáját ismerik, s akkor még nem szóltam a többi intelligens faj pusztító varázsigéiről. A Mágia egész csaták sorsát döntheti el, úgyhogy nagyon vigyázzunk varázstudóinkra. Nélkülük aligha tudunk győzedelmeskedni az Orkok és Skavenek hordái felett.

Varázslóink a Mágia Szeléből merítik erejüket, ennek erősségétől függ hogy mennyi varázsigét mondhatunk el. A Mágia Szelének erősségét az iránytű tetején világító pontok jelzik, ez az érték 60 másodpercenként "töltődik fel". Különféle varázslataink egy, kettő vagy akár három ponttal is csökkentik ezt az értéket. Külön kategória az ellenvarázs (Dispel Magic), ez nem kerül mágia-pontba és az ellenfél varázsigéit szüntethetjük meg vele.

Most, hogy elérkeztem a program értékeléséhez, kissé zavarban vagyok. Jómagam megszállott Warhammer rajongó vagyok, így aztán a játék még Spectrum-színvonalon elkészítve is elnyerné tetszésemet. Egy szó mint száz, elfogulatlan kritikát senki se várjon tőlem, elvégre valahol (nagyon-nagyon mélyen) az újságíró is ember. Vagy valami afféle.

Szóval nekem nagyon tetszik a játék, mind hangulatában, mind pedig kivitelezésében. A harc megvalósítása ugyan kissé sajátos, de rövid idő alatt hozzá lehet szokni. Az állóképeket, átvezető képsorokat és hanghatásokat csakis elismerő jelzőkkel illethetem, egyedül a nehézséggel vannak problémáim. A Warhammer szerény véleményem szerint eszméletlenül nehézre sikeredett, még a legtapasztaltabb játékosokat is megtréfálhatja. Ez persze nem feltétlenül válik a program kárára, elvégre sok megszállott stratéga (köztük én is) kedveli a kemény kihívásokat. Mindent összevetve nagyon jó véleménnyel vagyok a játékról, ami néhány apróbb hiányossága ellenére is az egyik legjobb és leghangulatosabb stratégia játék PC-re.

Ha valaki neadj'Isten az eredeti táblás játékot is szeretné kipróbálni, az nézzen el a budapesti Teréz Krt.13. szám alá, ahol egy igen kellemes kis bolt várja a Games Workshop cuccok iránt érdeklődőket. Akit érdekelnek a stratégiai stuffok, az mindenképp nézzen el a Trollbarlangba legalább egyszer, nem bánja meg (kellemes kis név, nemde?).



Hát, nem szívesen lennék a minden oldalról körülvett Orkok helyében.



A város lakói mozgalmas napnak néznek elébe...

576 KByte ÉRTÉKELŐ

WARHAMMER — KIADJA: MINDSCAPE

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 90%

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 8MB HD: 20MB VIDEO: SVGA CPU: 486DX2/66 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



Bevallom, sokáig idegenkedtem a Win95-ös játékoktól, sőt távolságtartásom a mai napig is megmaradt, de az EarthWorm Jim esetében minden kételyem eloszlott. Az ACTIVISION (ők nyerték el a Win95-ös változat elkészítésének jogát) ismét régi nagy híréhez méltót alkotott. **Az anyag igazán szuperre sikerült**, grafikailag semmiben nem marad el a konzolos változatoktól, zeneileg le is pipálja azokat, nehézsége pedig minden képzeletemet felülmúlta. De ne szaladjunk még bele az értékelésbe, lássuk inkább kivel is van dolgunk...



Tehenünk még nem sejti, hogy micsoda utazásra indul pillanatokon belül...

JIMY, A ZÁMBÓ

Jim nem volt mindig ilyen nagylegény, korábban ganajtúrással és komposzkészítéssel foglalkozott (innen származik a Zámbó gúnyneve is). Ám egy szép napon rákacsintott Fortuna, és egy ultra-high-tech űrruhával örvendeztette meg, amit Jim gyanútlanul magára is öltött. Ezzel elindította hihetetlen kalandjait, melyek során ezt a szkafandert kell jogos tulajdonosának, **Hogy-A-Fenébe-Is-Hívják Hercegnőnek** visszajuttatnia, miközben a galaktikus "szárnyas fejvadász", **Psy-Crow** (Hol-Az-Olló Holló) végigüldözi a világmindenség 20 fontosabb állomásán. Neki is van női ideálja: ő speciel **Lusta-Mint-A-Rusnya-Bábuska Királynőnek** szeretné megkaparintani a mágikus űrfelsőruházati cumót.

FELETTÉBB FURA FIGURÁK

Kalandozása során egészen hihetetlen ellenfelekkel kerül össze Jim - csak néhány példa a Rémségek Kicsiny Boltja kínálatából: **Fifi és Chuck**, a hűséges véreb és gazdája, akik az űrszeméttelep Don Corleonéi, **Pokolfajzat Macs**, a szívtelen kandúr, aki a biztosítási ügynököket és a zenélő retyókat olyan mértékben megutálta, hogy mindenkit a másvilágra kíván, **Petya Kutyi**, az őrjöngő öleb, aki alter egojává átváltozva megdönti a százméteres fenékbeharapás (más)világrekordját, **Majom-A-Hajam-És-Az-Agyam Professzor**, aki utálja, ha így szólítják, pedig hát ez az igazság, és végül, de nem utolsó sorban itt van **Baromi-Nagy Walaki**, aki lusta, trehány, lajhár, ökör, de ha kukac szagot érez, azonnal bepörög, nyála csöpög és ajánlatos kitérni előle, mert mindent 30-szor megrág, mielőtt lenyelné...



Adjunk ennek a gumiabroncsgerincű-felpattanónak, ahogy a csövön kifér!



Ez itten Chuck, a tróger, aki tengeri halat hány, ha a ládájával eltrafáljuk.

AHOL A KURTA FARKÚ MALAC TÚR...

Hát igen, a helyszínek sem piték. Kezdve az **űr-roncsteleppel**, ahol varjúk hada, Chuck kedvenc vérebei és egy gumiabroncs kezű szemétkosár lábatlankodnak, majd a **pokol tornáca**, ahol Pokolfajzat Macs bérencei törnek az életünkre, többek között Ő r-Dögök, Amway ügynökök, haragos hóemberek, aztán itt van például **Baromi-Nagy Walaki lakhelye** is, amelyet nem elég, hogy alig lehet megközelíteni, ráadásul bazinagy méhek is őrzik, vagy **Majom-A-Hajam-És-Az-Agyam Professzor vaksötétbe öltöztetett búvóhelye**, ahol az agyament prof teremtményei borzolják a sötétben amúgy is félő Jim kedélyeit. És mire beleunnánk az állandó bukdácsolásba és kapaszkodásba, **lazításképpen kapóra jön egy-egy bónusz-, vagy ügyességi pálya**. De vigyázzunk! Ezeken a helyszíneken is nyertesnek kell lennünk, mert különben Psy-Crow a legváratlanabb helyeken tesz keresztbe nekünk, míg ha nyerünk, legalább ezekről a pályákról ki tudjuk iktatni.

MINDEN IDŐK EGYIK LEGBIZARABB JÁTÉKHŐSE IMMÁR A PC-SEK








Földigilisztánk unatkozás közben egyedülálló mutatványokra képes. Csak néhány



A madarakat Hitchcock ihlette, a kutyus pedig Stephen King agyszüleménye.

NÉHÁNY VÉRSZEGÉNY IDEA

Takarékoskodj a lőszerrel - már ha tudsz, **használd a lasszódat** inkább. Ha alattad ismeretlen mélység tátong, **propellerrel ess le**, hogy kitold a reakcióidőtet és még



Ha hiszitek, ha nem ez a retyó egy teleport, amely még egy plusz életet is rejt.

EARTHWORM JIM



Az integető szkafander arra vár, hogy csupasz kukacunk ismét magára öltse.

idejében tudj korrigálni. A képernyő szélén gyakran feltűnnek plusz életek, bónuszok szuper fegyverek, amik elérhetetlennek tűnnek, akárhogy ugrálsz vagy lasszózol: nos ezek is megszerezhetők, **csak rejtett útvonalon lehet hozzájuk férkőzni.** Vagy még úgy sem. Azért próba cse-

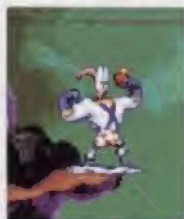
A hosszú élet titka pedig NEM a dohányzástól, a szeszes italok fogyasztásától és a női nemtől való tartózkodás. Ez utóbbi nem tartozik közvetlenül a játékhoz, de megszívlelendő.

TISZTA DILIHÁZ

Bizonyára feltűnt sokaknak, hogy elég komolytalan ez az ismertető. De hát egy ilyen **poénpetárda játékról** nem is lehet komolyan nyilatkozni. Minden képernyőn, valamennyi helyszínen van valami új geg, amitől a hasát fogja az ember. A prospektusokat és szerződéseket képünkbe vágó ügynök irtó jó poén, az első szinten földkörüli pályára

SZÍVÉT IS MEGHÓDÍTOTTA. EZ BIZONY SZERELEM ELSŐ LÁTÁSRA!





példa a dögösebbek közül.

resznye... **A királynőt a tojásrakásban kell megakadályozni,** csak így győzhető le. **A kutyasétáltatás titka az állandó mozgásban levés.** A Baromi-Nagy Walamit a **saját tonnás súlyát és tehetetlenségét kihasználva** lehet pusztulásba taszítani.

állított tehén többszöri háttérben való elszáguldásáról már nem is beszélve. Mindezekből világosan látható, hogy nagyon meleg az anyag. **Az animációk profik,** minden szereplő legalább 50-60 képkockányit mozdul, kivéve hősünket, aki legalább 300 képkockányi mozdulatra képes. Csak az unatkozó Jimből van vagy tízféle, erre jön még a lajhármászó, golyószórózó, kapálódzó, bénázó, bungeejumpingoló, csimpaszkodó Jimy. **Számos felbontás közül csemegézhetünk,** a kisablakostól a teljes képernyős, mintha-DOS-ban-játszanánk típusúig. **A zenék és hanghatások is igazi mestermunkák,** minden helyszínhez remekül passzolnak és tele vannak audiogegekkel. **A feladatok még szakavatott kéznek is nagyon keménynek tűnhetnek,** az 5 darab egymás utáni "lasszó a kampóra" akadályon még a mai napig sem tudtam átjutni.

A felhőtlen élvezethez éppen ezért igencsak **ajánlott egy joypad,** a billentyűzetről való irányítás a bonyolult mozgáskombinációk miatt gyakran csődöt mond. Régen találkoztam olyan játékkal, amire alig tudok rosszat mondani, de most ez a helyzet: talán csak a **soundtrackek végi apró játékszakadást és a baromi nehéz játékmenetet** sorolhatnám ide. Ezt pedig minden más felejteti.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

EARTHWORM JIM — KIADJA: ACTIVISION

- grafika
- hang/zene
- kezelhetőség
- kihívás

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **97%**

PC: RAM: 8MB HD: 0 VIDEO: VGA CPU: 486X33 CD: 1 ZENE: SB SBPRO



Ő Psy-Crow, akivel az elveszített űrhajója után kell megmérkőznünk.



Ugye milyen undorító teremtmények ezek a biztosítási ügynökök?!

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAK:
Magánszemélyeknek: az első 5 sorig 300,– Ft + 25% ÁFA = 375,– Ft minden további sor 120,– Ft + 25% ÁFA = 150,– Ft
Közületeknek: az első 5 sorig 600,– Ft + 25% ÁFA = 750,– Ft minden további sor 300,– Ft + 25% ÁFA = 375,– Ft

GÉPTÍPUS: ❑ PC ❑ C64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

ROVAT: ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

OPCIÓK: ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ KERET (+50% FELÁR)

A P R Ó

AMIGA KERES

• Keresek CD32-t játékokkal, valamint eladó SMD-hoz Sonic Knuckles 4 500 Ft-ért. Érd.: Jakab László, 2800 Tatabánya Ifjumunkás út 37. 4/3., 16 óra után

AMIGA KÍNÁL

• Eladó egy új CD32 + 2 joy + Eurocsatt + 10 játék: Alien 3D, Shadow Fighter, ATR Racing, stb. Tel.: 11-29570 (20-21h között). Jó állapotú Game Geart beszámítok!

• Eladó CD32 + 4 játékkal + 3 hang CD + 1 Joy Ár 33.000 Ft+ 1 db Commodore színes 1084s monitor. Ár 25.000 Ft. Cím: Ancsán István 4244 Ujfehértó Fecske út 13.

• Eladó 1 MB-os Amiga 500 + Philips színes monitor 34.000 Ft-ért. Cím: Kocsis János 2340 Kiskunlacháza Vajda J. u 1

• Eladó AMIGA 600 + KS 1.3 + Intruder joy + 50 lemez + egér + könyv 35.000 Ft + esetleg Philips monitor. Tel.: 56/339-066 Bartha János

• Eladó AMIGA 500-as 1MB RAM, 420 db lemez, TV modulátor, sztereózsinór, 4 joy, 2 db egér, szakkönyvek, lemeztartó doboz, irányár: 60.000 Ft., Cím: Hegedűs János, 2509 Esztergom Kertváros, Kolozsvári 60.

• Eladó 1db CD-32 több CD-vel. Érdeklődni lehet este 6-9 között. Telefonon 112-3730. Tímári László 1132 Budapest Kádár u 13.

• AMIGA CD 32+9 CD + joypad + joystick + lemeztartó + 101 gombos PC billentyűzet, eladó vagy A1200-ra cserélhető. Balogh Zsolt, Ózd Bulcsú út 15. Tel: 06-48/476-482

C64 KERES

• Keresem C64-re a Kastély és a Newcomer játékokat. Eredeti lemezeken, árral együtt. Cím: Szabó Kálmán 4200 Hajdúszoboszló Zrínyi u.25/a. Tel.:06/52-360-991.

C64 KÍNÁL

• Sürgősen eladó: C64, magnó, 3 joy, 1 cartridge valamint rengeteg lemez, 2 könyv, mindössze 9.000 Ft-ért. Érdeklődni lehet Apáthy István 227-0292

• Eladó C64 + 1541-II Floppy + magnó + 100, lemez + kazetták + 1 joy. Ár: 19.000Ft, Game Boy + S. M. Land 2 + Popeye 2 + Looney, Tunes + Tetris. Ár: 12.000 Ft. Tel.: 06/26-349-130

PC KÍNÁL

• Sürgősen eladó! 486DX2/66 + 4MB RAM + 130MB HDD + 1.2 MB FDD + SB 2+ color SVGA monitor + bill. + egér + lemezek + programok! Rendkívül kedvező áron! Tel.: 230-53-29

• PC-CD-re eladó jó minőségű US NAVY Fighters 6.500 Ft-ért, Slip Stream 5000 játék 5.500 Ft-ért. Érd.: Kottel Balázs 06/62/473-525 (18 óra után)

• Eladó eredeti IBM PS/1, 486DX/50 MHz, 4MB RAM, 1.2-1.44 floppy, 256 MByte HDD, VLB, color SVGA monitor SB 2.0 hangkártya programok. Ár: 130.000 Ft. Németh Roland, Tel.: 96/316-612

• Eladó eredeti Flight of the amazon, Queen (lemezes) Irányár: 5.000 Ft., Esetleg Big red adventure-re cserélném. Más kalandjáték is érdekel. Hétvégén hívj! Cím: 7030 Paks, Kandó K. u. 36. Racskó Norbert Tel: 75/313131

• Eladó Central Intelligence PC-CD-re. Ára: 8.000 Ft és a SimCity 2000, PC-CD-re Ára: 6.500 Ft. Mind a két játék eredeti. A kettő együtt 10.000 Ft. Cím: XIV. Komócsy u. 40. Tel.: 251-0792

• CD-ROM: Phantasmagoria, Interactive collection 5.000 Ft., Sirius 10 CD Multimedia 4000. Lost Eden, Dragon Lore, Dream Web, 7th Guest 3.000 Ft., Lands of lore, Hand of Fate + Indycar Racing, Dragon Sphere 2.000 Ft., Street Fighter II, Novastorm, Chaos Continuum, Doom + SpectreVR, Blade Warrior + Arnie 2, Worlds of legend, D Generation, Harpoon 1.000 FT., PC 3.5: Nomad, Theatre of War, Loom 1.500 Ft., Simpsons 1000, Delphine collection 2500. Tel: 06-20-447-889, 14 órától 23 ig.

PC CSERE

• CD Romra vagy 4MB Ramra cserélném GAME BOY-omat + 4 játék, vagy C64 II + 1541 II floppy + egér + 2 joystick + esetleg monitor + rengeteg játék. Érd.: 06/72/312-053 Deák

EGYÉB KERES

• Keresek MD-re Cool Spot contra H.C. joystick programokat, cserére is /Aladdin, Sonic/ Cím: Keleman Sándor 5091 Tószeg Deák F. u 5/a.

• Amiga CD32-re keresem: Simon the Sorcerert. Érd.: Pörnye Krisztián. Tel.: 290-31-60

EGYÉB KÍNÁL

• Eladó GAME GEAR 9.000 Ft-ért. Cím:Kocsis János 2340 Kiskunlacháza Vajda J u 1

• GAME BOY játékokat eladok, vagy SEGA MD. játékra cserélek. Érd.: Schulhoff Tibor, 3521 Miskolc Kaptár u.8. Tel.: 46/405-864, 17-órától.

• Eladó egy fél éves SNES + joy + Primal Rage játék, csak egyben. Irányár: 25.000 Ft. Tel.: 47/313-670

• Eladó SMD1, UNIVERSAL adapter, SONIC 3, Psycho Pinball csak egyben 26.000 Ft. Tel.: 277-9709, 16-órától

• Eladó SEGA Megadrive + 2 joy + Lion King! Sonic 3 + LHX Attack Chopper + Incredible Hulk, 33.000 Ft-ért. Cím: Fehér József, 5440 Kunszentmárton Bajcsy Zs. u.2.

• Eladó SEGA CD II + 4 játék + átalakító, 40.000 Ft. 10 db Megadrive játék 3-7.000 Ft-ig. Game Gear + 6 játék 25.000 Ft-ért. 3 db Saturn játék 9.000 Ft/db. Tel.: 28/310-124

• Eladó SNES + 2 joy + konverter + 5 db játék: Killer Instinct + Starwing + Earthworm Jim + Choplifter III + Super Marioworld + Tert. 40.000 Ft. Cím: Hanyecz József, 5502 III ker 208. Pf.232

• Eladó SNES 2 joy (aqua pad) 9 db játék., Pl.: Stargate, SMW2, Indiana Jones G.A., Bussy, stb. Ár: 70 ezer Ft. Külön is! Komlósi Balázs, 9737 Bük, Ifjúság u. 40

• Eladó 1 db MCD II + 3 játék 28.000 Ft-ért, + eladó MCD-s játékok olcsón. Tel.: 2580858, 16-órától

• Eladó komplett SNES + 2 joy + 6 játék + sztereo kábel. Ár 44000 Ft. Bp. 1096 Sobieszky 34. Tel: 215-4252 Puskás Tivadar

• Eladó Gameboy jó állapotban + Donkey Kong+ Aladdin + Kirbys Dreamland. Érd. 06/42/263146 Ifj. Boros János

• Eladó SMD+ 2 joy + 9DB játék: Sonic 1-2, Flashback, Mortal Kombat, Terminator 2, Ecco 2, Mega Games 1 Ár: 65000 Ft. Tel.: 420-43-38

• Game-boy + 3db játék: Megaman + NBA All-Star Challenge + Tetris eladó, szuper állapotban 7.500 FT Érd.: Tóth Balázs, 3300 Eger Ujsor u. 35.

• Eladó SONY Play Station 2 programmal, vagy komlett PC-re cserélném. Tel: 1-216-768

• Eladó SNES + 2 db joy + 3 db játék: Street Fighter 2, Donkey Kong Country, F-Zero. Ár: 35.000 Ft. Tel.: 22/345-122

• Olcsón eladók SNES játékok és egy Game-boy + 3 játék. Érdeklődni a: 06-20-468-225-ös telefonszámon

• Eladó GB-re az MK2. Tel.: 227-59-08, 15-19 óra között. Aulich Lászlót keressétek! Ugyanitt: Aladdin és MK1.

• Eladó: Jaguár 64 Bit-es, Atari, 1 joy, adapter + játék: Doom , Dragon, Wolfeinstein. A Jaguárra fél év jótállás Ár: 45.000,-Ft Tel.: 379-2241 Pintér, csere is.

• Eladó SEGA megadrivera az Ecco 2, 8.500 Ft-ért és 1 amerikai adapter, 2.500 Ft-ért, Street Fighter 2 SCE 7.500 Ft-ért. Cím: Hegedűs János, 2509 Esztergom Kertváros Kolozsvári 60.

• Eladom alábbi SNES játékaimat: Mortal K 1, Starwing, X-Kaliber, Dragon 3.500 Ft/db-os áron. Aladdin, Rayden 3.000 Ft/db. Érd: Nagy Tamás 6420 Kelebia Ady E. u 192. vagy tel.: 77/454-320, hét végén

• Eladó Megadrive + 3gombos joy + Bonanza Bros. Cím: Aranyi Péter Budapest, 1121 Tállya u. 16-18 Tel.: 1759-905

• Eladó SEGA MD 2 + 6db játék + kiegészítők, 30.000 Ft-ért. Chessmaster PC 2.500 FT-ért. Cím: Wiedam Zsolt Budapest XIII. Kresz Géza u. 34. II.2

• SMS II + 6db játékot és egy Game Boyt + 9db játékot adnék MEGA Drive-ért + MD-be való motoral Kombat II-ért. Tel.: 79/324-837 Galgóczi Gergely

• 22.000 Ft-ért kaphatsz egy SEGA MD II-t + MCD II-t, amit használhatsz játszásra és zenehallgatásra is. Ehhez az árhoz még jár 4 játékprogram is. Gondold meg! Körmendi Zsuzsa, 2300 Ráckeve, Sillingi u.23. Tel.: 06/24-385827

• Eladó SEGA MD-hoz: Urban Strike 7000, Rock and Roll Racing és Powermonger 5.000 Ft/db áron. Keresek Battletech programot MD-hoz! Cím: Henn Nándor, 8200 Veszprém, Csen u 15.

• Eladó SEGA MD2 + 2joy + Mortal K. 2 + Mortal K.1 + Sonic 2 Ár: 32.000 Ft. Game Boy + S. M. Land 2 + Popeye 2 + Looney Tunes + Tetris Ár: 12.000 Ft. Tel.: 06-26/349-130

• Eladó egy SNES + játékok és SMD II-re: Urban Strike. Érd.: 06-27/343-621. Külön is eladó.

• SNES két játékkal (Starwing, Radical Rex) + 2 joy Eladó, vagy a játékok elcserélhetők! 30.000 Ft-ért. Tel.: 06-62/255-016. Cím: Zsombó, Arany János u 5.

• Nintendosok alkudjatok! SNES játékaimat (Killer Instict, Cannon Fodder, Lion King, MK1-3, Earthworm Jim, Mario, Aladdin, Zombie) Eladnám. Tel.: 292-2800

• Eladnám, vagy elcserélném az alábbi játékaimat: Hulk, Subterrania= 5.000 Ft/db, Worldcup '90= 2.000 Ft, Ariel= 7.000 Ft (alkudni lehet). Érd.: 226-2193 (munkanapokon 16-20 óráig)

• Eladó SNES-re: Mortal Kombat 1, 2, Killer Instict, Batman Ret, Jurassic park Tel.:62/346-415. Cím: Kis Dániel 6821 Székkutas Vásárhelyi út.58

• Game Boy játékok eladók: Last Action Hero, Shadow Warriors. Ár: 3.000 Ft/db Cím: Horváth Ádám 2636 Kemence, Árpád Fejedelem út 30

• Eladó Game Boy super GB. GB-hoz Donkey Kong Land, Race days, stb., SNES-hez super SF2, Stunt Race FX, Lemmings2, WWF Royal Rumble, stb. Tel.: 46-391-627

EGYÉB CSERE

• Primal Rage-t (SNES) cserélek Donkey Kongra (SNES). Rise of the Robots-ot cserélek foci, vagy autóverseny programra (SEGA MD). Tel.: 76/460474

• Keresek SMD-re True Liest sürgősen! Adok érte Turbo Outrunt + egy 6 gombos joyt, esetleg még egy játékot vagy 1.000 Ft-ot. Címem: Szabó Sándor Tel.: 06-42/283258

• Elcserélem 5 Game boyt + Donkey Kong játékot: DK Country, Super M. World 2., Stargate, Demolition Man játékokra. Keresek: Asterix Aladdin, True lies, Mega Man 2 Érd.: Andor Péter 92/327-212

• Game-boyt cserélnék 2 játékkal (Mario I, Tetris) Sega MS2-re min. 1 játékkal (MK előnyben) Érd.: 74/318-814

• Elcserélem 12.000 Ft értékű SEGA MD 2 játékra. Érdeklődni: 217-21-82

Foghíjas a gyűjteményed?

Rendelj a még kapható régebbi számainkból!

Szeretnénk azonban figyelmedet felhívni valamire: a megrendeléskor gondolj arra, hogy az összeget ***postaköltség*** *is terheli. Komoly többletmunkát jelent nekünk, ha a kiküldött csekk láttán sokan meggondolják magukat, mert nagyobb összegről szól, mint az újságok ára összesen. Nos, ez a többlet a postaköltség - mint azt a hirdetéseink alján mindenhol olvashatod.*

Köszönjük figyelmedet, továbbra is várjuk megrendeléseidet.

Megrendelő

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj:

- ❑ **negyed évre: 850,–**
- ❑ **fél évre: 1.650,–**
- ❑ **egy évre: 3.200,–**

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ___ példányban

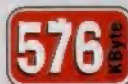
Megrendelő neve: ______________________

Címe: ______________________

Irányítószám: ______________________

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



COMGAME GM
1389 Budapest, Postafiók 132.

TOP LISTA

C64

- NEWCOMER ●
- LONG LIFE ▲
- LEMMINGS ◆
- BBURAGO RALLY ▼
- STREET ROD ◆

AMIGA

- PINBALL FANTASIES ▲
- SENSIBLE SOCCER ◆
- BUBBA N STIX ▲
- WORMS ◆
- SETTLERS ▼

PC

- MORTAL KOMBAT 3 ●
- DOOM 2 ●
- FADE TO BLACK ◆
- NEED FOR SPEED ▼
- WARCRAFT 2 ◆

KONZOL

- MORTAL KOMBAT 3 ●
- KILLER INSTINCT ●
- FIFA 96 ◆
- EARTHWORM JIM 2 ▼
- SUPER STREET F. 2 ◆

JELMAGYARÁZAT:

● = HELYBEN MARADT
◆ = ÚJ BELÉPŐ
▲ = ELŐRELÉPÉS
▼ = VISSZALÉPÉS

KEDVES TOPLISTÁSOK!
TOVÁBBRA IS VÁRJUK LEVELEITEKET, AMELYBEN C64, AMIGA, PC, KONZOL KATEGÓRIÁKBAN KÉSZÍTITEK EL SAJÁT TOPLISTÁITOKAT.
CÍM: 1389 BUDAPEST, PF.: 132.
A BORÍTÉKRA ÍRJÁTOK RÁ: **TOPLISTA**!

WING COMMANDER







PÁLYÁZAT - EREDMÉNYHIRDETÉS

AZ ÚJ ELLENSÉG (RÖVIDÍTETT VÁLTOZAT, ELSŐ RÉSZ)

Az alább olvasható novella írója Rácz A. Azért ez a rejtélyes megszólítás, mivel a nagy kavalkádban elveszett a borítékja, amelyben a pályaművét feladta, és "vele ment" a polgári neve és címe is. Kérjük jelentkezzen megérdemelt jutalmáért, a WING COMMANDER extrapakkért.
További díjazottak: Ötvös Tibor (Dorog), ifj. Kerékgyártó Gyula (Vác), Millei Ádám (Budapest)

A Hector nevű föderációs transzport dokkolási engedélyt kért és kapott a Stuart bázistól, közvetlenül azután, hogy az űrállomás közelében kilépett a hypertérből: A sötétkék energianyalábok még a hajó faránál tekergőztek, pedig az ugróbója már bezárta a teret.

- Stuart Hectornak... Négyes zsilip...

A transzport lassan oldalazott a megadott irányba s a kapitány a panorámaablak mögül nézte, ahogy négy Arrow vadász húzott el mellettük standard gyémánt alakzatban. Amikor már csak a faruk látszott, begyulladtak, hogy aztán újból felvegyék az alapformációt.

- Kiképző repülés lehet - vélte a kapitány, aki már jó ideje csak tehergépeket vezetett s most sóvárogva nézett a fürge vadászok után.

Tompa zökkenés jelezte, hogy a dokkolás megtörtént. A zsilipeket légmentesítették, aztán elárasztották friss oxigénnel.

A rakodólámpa leereszkedett és egy tiszt sietett a kapitány elé. Ellenőrizte a szállítólevelet aztán a kis kézi számítógépével összevetette a meglévő adatokat az érkezettekkel. Közben a rakodókar leemelte a szállítmányt.

- Minden rendben, uram. Az árut átvettem.

- Az árut átadtam..-mormolta a kapitány gépiesen a választ.

A komputer kikapcsolta a hangrögzítőt és nyugtázta a tranzakciót.

- Mondja fiam, hol lehet itt... - elakadt a szava, amikor meglátta azt a monstrumot. Az állomás eddig eltakarta, de most még a civil részleg elsötétített kilátóablakain át is látni lehetett.

Gigászi volt és félelmetes, az egyik legnagyobb ütőerő a galakszisban.

A parkoló fényei vakítóan tűztek át az üvegen.

- Az ugye ott...

- Igen. A Behemot B 3-as. - felelte mosolyogva a tiszt, aztán intett két katonának, hogy helyezzék el a rakományt.

Mialatt felettesük távozott, a tengerészgyalogosok felpakolták az árut a tehersilóra és a raktárba vitték. Mivel rakodórobotot nem láttak a közelben és a számítógép szerint jelenleg mind használatban volt valahol, a két katona nekiállt lepakolni a ládákat kézi emelővel. Amikor az utolsót is leemelték nagy káromkodások közepette, az egyiknek eszébe jutott, hogy kézi számítógépét a teher dokknál hagyta.

- A fenébe - mondta ijedten - remélem nem egy tiszt talál rá!

- Menj csak, Roberts, én majd itt várok - javasolta a társa egy fekete fiú.

Roberts sietősen távozott, mögötte automatikusan bezárult a fotocellás raktárajtó.

A hirtelen beállt csend, a rosszul megvilágított sarok és a helyiség nyomott hangulata rátelepedett a magára maradó katonára és lassanként valamiféle megmagyarázhatatlan félelemmé alakult át. Kezdett kényelmetlenné válni a helyzet, és hogy zavarát enyhítse, a fiú hangosan fütyörészett és fel-alá mászkált a figyelőkamerák kereszttüzében. Remélte, hogy a megfigyelő program nem tartja rendellenesnek a viselkedését. A többiekkel gyakran megvitatták, hogy lógásért még nem riasztott egyszer sem. Ezen elmosolyodott.

Valószínűleg a rendszer most hibázott először és talán utoljára.

A fekete katona háttal állt, amikor az egyik onnan jött láda teteje, fittyet hányva az elektronikusan kódolt zárrészre, lassan felnyílt. Fekete árny suhant el a katona mögött, aki hirtelen megfordult. Sötét szellemalak lebegett előtte.

- Ostoba. - lehelte - De így is jó...

A fiú felkiáltott, de már nem tehetett semmit. Egy láthatatlan erő a magasba repítette és amikor visszaesett, már halott volt...

A megfigyelő rendszer cinkosan szemlélte az eseményeket, és meg sem mukkant.

Nem sokkal ezután nyílt az ajtó, Roberts bukkant fel. Tétován beljebb lépett.

- Savage?

Semmi választ nem kapott. Rossz érzés fogta el és hátrálni kezdett.

- Elbújtál? - makogta - Huh, nagy humor...

Mély hang csattant a háta mögül:

- Nem is sejted mekkora!

Üvöltve pördült meg és a fegyveréért nyúlt. Kezéből kiesett az elveszett számítógép és arra gondolt, hogy nem is riaszt a rendszer, amikor meglátta, hogy csak a társa ijesztett rá.

-Te barom! - kiáltotta és meglökte a feketét.

Savage azonban nem reagált, kifejezéstelen arccal nézett vissza. Roberts megdermedt és felé indult. A halálba sétált bele...

Egyszer csak, mintha semmi sem történt volna a két katona a siklóval elhagyta a raktárteret és a civil részleg felé indult.

A hatalmas csarnokban turisták helyett most pilóták és tengerészek tartózkodtak, hiszen a háború még folyt. Bár a Kilrathi flotta nagy része megsemmisült, a maradék kemény ellenállást tanusított.

A sikló elérte a Behemoth zsilipajtaját, ahol egy katona stázsált. Roberts leugrott a járműről és az őr elé lépett.

- Hoztunk egy pár alkatrészt - intett a rakomány felé - Be kéne vinnünk!

- Nem értesítettek - felelte az őr és a kommunikátorért nyúlt.

Mozdulata megakadt, amikor Roberts a szemébe nézett.

- Nyitom már... - suttogta öntudatlanul, majd tétova mozdulatokkal beütötte a kódot. Szabaddá vált az út a Behemoth belsejébe.

Savage leemelte az egyik ládát a siklótól. Roberts intett az őrnek, hogy segítsen neki. A két férfi becipelte a ládákat az óriáságyúba és Roberts rájuk zárta a zsilipet, aztán úgy állt be, mintha őrködne. Kisvártatva egy tiszt érkezett.

- Hát maga mit csinál itt? - kérdezte gyanakodva - És hol van az őr?

Az volt a szerencséje, hogy rögtön a kérdés után körülnézett, így elkerülte Roberts tekintetét. Amaz dühösen felmordult, de nem emberi hangon. A tiszt az oldalfegyvere után kapott és felsikoltott. Az előtte álló ember hirtelen szellemfigurává változott, majd több mint három méteresre nyúlt, hatalmas karmok nőttek szőrös mancsain, tigrisszerű fejével ádázan bámult ellenfelére és félelmetes hangon elbődült.

- Kilrathiiiik!

A riasztó most harsant fel és a legmagasabb fokú készültséget rendelte el.

A katonák rohantak elő kibiztosított fegyverrel és a legjobb látószögből nézhették végig, ahogy a félelmetes tigris-szörny egyetlen csapással leütötte áldozata fejét...

Két pillanatba sem telt bele és lézer lövedékek muzsikája szakította meg a kilrathi tombolását. Füstölgő bundával vágódott végig a földön. Teste ismét árnyékszerű lett és egy elszenesedett humanoiddá materializálódott.

Döbbent csend támadt.

Aztán megremegett a levegő, a hatalmas ablakok üvegtáblái hirtelen darabokra szakadva zúdultak be a csarnokba vörös lángnyelvekkel a nyomukban.

A Stuart megrázkódott aztán majdnem ajtó háromnegyed része leszakadt, amikor a Behemoth B3-as detonációja letaszította a pályáról.

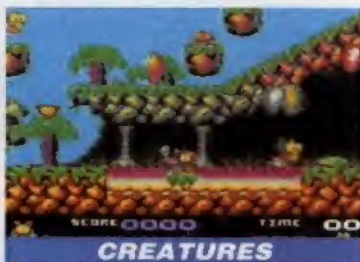
Csak kevesen élték túl a harmadik pusztulását...

Folytatása következik...

Talán kevesen tudják közülünk, hogy az utóbbi évtizedben hírnevet szerzett cég csaknem ***40 éves múltra tekint vissza.*** Amikor a Commodore 1958-ban létrejött Kanadában, még kizárólag irodai berendezések, szövegszerkesztők, lyukkártya automaták, és pénztárgépek helyi szervizelésével foglalkozott. Néhány év elteltével áthelyezte a súlypontot a szolgáltatóiból a termelői szférába. Kezdetben kisebb elektronikai eszközök előállításával, azután nagyobb sikerrel számológépek és tartozékaik gyártásával foglalkozott, s hamarosan az Egyesült Államok és Kanada irodáinak és háztartásainak közismert szereplőjévé vált.

A vállalat 1974-ben újabb merész lépésre szánta el magát. Megvásárolta a Micro Office Systems (MOS) nevű céget, mely később, mint kiderült a világ legnépszerűbb számítógépeinek forgalmazásához vezetett. A frissen bekebelezett cég dolgozói között voltak olyanok, akik korábban a - Macintosh, Amiga, Atari ST rendszerek szívét majdan előállító - Motorolánál tevékenykedtek. Annak idején a Motorolánál folyó 6800-as központi egység fejlesztésének alapján, immáron ***a Commodore berkein belül hozzáláttak a 6502 processzor megtervezésének.*** Ez a chip szolgált alapjául a Commodore első generációs gépeinek, illetve az Apple és Acorn korai elképzeléseinek is. Más cégek bekapcsolódása csak a tapasztalatok szélesebbkörű elterjedését eredményezte, ami abban a pillanatban serkentőleg hatott.

A rákövetkező évben, ***1975-ben a társaságon belül új részleg született***, Commodore Business Machines (CBM) néven. Az első termékük a Versatile Interface Adaptor (VIA) nevet viselte, és a cég saját híresztelése szerint a világ első személyi számítógépe volt. Akkoriban ***hatalmas vívmánynak számított a szerkezet legfőbb erénye, a billentyűzet***, mely mérföldes lépést jelentett a korábbi lyukkártyás adatbevitellel szemben.


CREATURES


DRAGON BREED

A későbbiek folyamán ragaszkodtak ehhez az elképzeléshez és ***1976-ban megjelent a piacon az úgynevezett Keyboard Input Module (KIM),*** mely már kísértetiesen hasonlított napjaink számítógépéhez, billentyűzettel, monitorral és elsőként tartalmazta ROM-ban egy magas szintű programozási nyelv, nevezetesen a Basic egy korai változatának interpreterét. Ez a megoldás újabb előrelépést jelentett a korábbi megvalósításokkal szemben, mert a beépített Basic fordítóval elkerülhető volt annak lemezről történő betöltése.



ELSŐ EPIZÓD

Az innovatív lépés ellenére a termék csak korlátozott sikereket ért el. Ez az első jó példája annak, hogy ***a Commodore gyakran végzetesen a fejlődés előtt járt. Többször megjelent olyan konstrukciókkal, melyek kiadásuk pillanatában bukásra voltak ítélve.*** Főleg azért, mert a felvásárló piac még nem készült fel egy adott termék befogadására. Ebben az esetben a számítógépek irodai alkalmazása még nem terjedt el annyira, az adatfeldolgozás még nem függött oly mértékben a komputerektől, hogy az szükségessé tette volna egy ilyen berendezés beszerzését.



1977-ben azonban lassan megváltozott a helyzet, az emberek kezdték elfogadni a digitális korszak vívmányait, ami többek között az IBM erős piaci tevékenységének volt köszönhető. A Commodore cég ekkor, kihasználva az ideális körülményeket, piacra dobta a ***Personal Electronic Transactor (PET)*** névre keresztelt új gépét, mely furcsa megjelölése ellenére masszív sikert ért el. Ez a készülék már elérhető áron nyújtott káprázatos szolgáltatásokat. A kor ízlésének megfelelően megtervezett dobozban akkor óriásinak számító 4 Kbyte RAM és mellette egy szalagos egység kapott helyet, melyet később a felhasználó lemezessel cserélhetett fel. Az Apple ekkor jelent meg a hasonló tulajdonságokkal rendelkező Apple I-es rendszerrel, mely sok vásárlót csábított el a PET megvétele elől. Az Apple I-et a technikailag sokkal komolyabban kidolgozott II-es változat követte ha lehet még nagyobb feladat elé állítva a Commodore mérnöki gárdáját.

AZ ELSŐ IGAZI HÁZI SZÁMÍTÓGÉP, A VIC-20

A PET sikerének következtében a cég nagy nyereséget könyvelhetett el, melyet a szórakoztató elektronika piacának meghódítására használt. Az akkoriban szinte teljes egészében egyeduralkodó Atari 2600 VCS konzol nagy konkurenseként tört be a köztudatba egy, már ***grafikai és hangprocesszort is foglalkoztató, s 20 színű palettával működő 4 Kbyte-os új model, a VIC-20.*** Az új chipek mellett a Commodore felhasználta az Atari szabványnak számító 9 tűs joystick csatolóját is.

COMMODORE 64

A ***VIC-20 megnyitotta a 8 bites házi számítógépek korát.*** 1981-ben került a boltokba a hazánkban is igen népszerű Z80 alapú, 1 Kbyte operatív tárral bíró ZX-81. 1982-ben még nagyobb sikerrel követte utódja, a 16 illetve 48 Kbyte RAM-mal ellátott ZX Spectrum. A vetélytárs Atari megjelent a 800-as sorozattal, s ezúttal csúnyán megégette magát.

Magyarországon meglepően sok fejlesztés látott napvilágot. Többek között a licensz alapján gyártott HT 1080Z, HT 3080C, és a Videoton Computer valamint a saját tervezésű Primo. Ezek a gépek azonban megfelelő méretű felhasználóbázis és szoftverellátottság híján hamar piacot vesztettek.

Kezdetben a Commodore cég a házi számítógépek mellett jelentékenyen részt vett a PC-k gyártásában is. Volt olyan időszak, amikor az IBM és az Olivietti mellett a világ három legkeresettebb PC forgalmazója között szerepelt. A felgyorsuló piac miatt a korai sikerek után egyre kisebb eredmények születtek, s a divizió 90-es évekre jelentős deficitet termelt (ezért erre a témára részletesebben nem térünk ki).

1982-ben, a Commodore 64-es bevezetésével azonban véglegesen eldőlt a verseny. Az Atari ilyen irányú próbálkozásai kudarcot vallottak, s tulajdonképpen itt kezdődött el a Commodore legnagyobb konkurensének kálváriája. Mint majd később megfigyelhetjük, az Atari mindig egy lépéssel a Commodore után járt (ha nem is mindig időben, de technikailag mindenképp), ami pont elegendőnek bizonyult ahhoz, hogy átütő siker helyett bukásra ítéltessék.



A C64 óriási sikerei a világ minden részén milliós nagyságrendű eladásban mutatkoztak meg. ***A népszerűség az elérhető árnak, az akkoriban hihetetlennek tűnő 64K memóriának, a 6510-es CPU mellett dolgozó grafikus és hang processzorok nyújtotta lehetőségeknek, a bővíthetőségnek és az ezekből következő sokoldalúságnak tudható be.*** Mindezek mellé a számítógép és perifériáinak egységesen ízléses kialakítása járult.

odore SZTORI

Hozzá kell tenni, hogy **1985 táján megjelent a C64 II-es változata,** mely az akkoriban fejlesztett Amiga 500 és C128 külalakjára hasonlított. Nagy viták folytak annak kapcsán, hogy melyik modell szebb, végül a többség a régi, klasszikus forma mellett voksolt. ***A 80-as évek vége felé több változat is napvilágot látott,*** például a klasszikus alak új színekkel, az új forma új billentyűzetfelfestéssel. Ezek a modellek az olcsósítás kedvéért már hardver egyszerűsítéseket is tartalmaztak, ami a végén odáig vezetett, hogy egyes programok futtása közben minőségromlást tapasztalhattunk. Például a nem hivatalosan negyedik csatornának nevezett digihangok halkabban szólaltak meg az újabb típusokon, vagy a rasztersugárhoz igazított programok enyhe villódzással futottak. Meg kell említenünk, a ***C64-es egy korai hordozható változatát*** is, melyet egy monitorral, lemezmeghajtóval különálló billentyűzettel és magával a géppel "laptop-szerű" dobozban helyeztek el. ***A 90-es években piacra került a gép konzol változata, a Commodore Consola,*** mely tulajdonképpen semmilyen technikai változást nem jelentett a számítógép változathoz képest. Az olcsósítás kedvéért elhagyott billentyűzet és egyéb csatlakozók híján a szoftverek az expansion portba helyezhető kártyák formájában jelentek meg. Ez a modell a szegényes támogatottság miatt csak ***egy huszadrangú konzol lett,*** mely így egyike volt a cég rövidlátó lépéseinek.

A perifériák tervezésében is megfigyelhető volt az a változás. A jó öreg VC-1541-es lemezes meghajtót felváltotta a világos színű változat, mely mechanikusan is eltért elődjétől. A 80-as évek végén jött az VC-1541/II-es, az őt megelőző modelleknél sokkal kompaktabb külsővel. A transzformátor külön házban kapott helyet, így elkerülhetővé téve a drive túlmelegedését.

A SZOFTVER-TÁMOGATOTTSÁG MINDENNEK AZ ALAPJA

Az Atari piacpolitikájával szöges ellentétben ***a Commodore biztatta, támogatta a gépre programot író és forgalmazó cégeket.*** Ennek a folyamatnak az eredménye óriási, addig sohasem látott szoftver termésben mutatkozott meg. Mai napig talán a PC kompatibilis gépeken kívül nincs olyan platform, amely hasonló mennyiségű és minőségű programot mondhat magáénak. ***A gépet a programozók számára teljesítménye rendkívül vonzóvá tette.*** Ezért szinte a megjelenés pillanatától kezdve játékok és később felhasználói programok valóságos dömpingje állt a C64 tulajdonosok rendelkezésére. Az évek múltával és más konkurens platformok fejlődésével természetesen egyre magasabb színvonalon. ***A szinte szeretetre méltó, de legalábbis barátságos rendszerkörnyezet nagyon sok fiatalial megszerettette a programozást.*** Voltak olyanok (úgynevezett crackerek), akik csoportokba szerveződve védett programok feltörésével kezdtek foglalkozni. Számukra kihívást jelentett a minél nehezebb védelmek kiiktatása, illetve versenyre keltek az eredeti programok (original) megszerzéséért is. Később ezen társaságok kreatívabb része külön csoportokat alkotott és tudásukat bemutató demok készítésébe fogtak. ***A Commodore 64 egyre több hasznos hibáját fedezték fel,*** melyet az akkorra már szűkös hardver korlátok áthágására használtak fel. Erre jó példa az alsó-felső és oldalsó keretek eltüntetése, a hivatalosan 8 sprite megsokszorozása, a negyedik digitális csatorna bevezetése, a képernyő soronkénti tologatása és új színek valamint felbontások előállítása. Ezek az effektusok lassanként a játékprogramozás szerves részeivé váltak és helyenként a PC-t és még az Amigát is megszégyenítő megoldásoknál bukkantak fel.

A géppel együtt forgalomba hozott Geos című egylemezes program a Mac OS-re és a későbbi Amiga Workbenchre emlékezetető korai GUI-nak (grafikus felhasználói felület) tekinthető, mely megelőzve korát egy érdekes kísérletnek tekinthető.


ELVIRA


LAST NINJA 3


RICK DANGEROUS


WRATH OF THE DEMON

A FEJLŐDÉS ELÉRI A GÉP HATÁRAIT

A szoftverek mellett a felhasználók praktikus kiegészítők közül válogathattak. Mivel a gép eleinte káprázatosnak látszó hardver adottságai az évek múltával kevésnek bizonyultak, ezért ***a cartridge, gyorstöltő, memóriabővítő és interfacek legkülönbözőbb változata gyakran a C64 elengedhetetlen tartozéka lett.***

Az VC-1541-es Floppy Disk Drive lassú funkciói mellett megőszülő fejlesztők gyorsító hardver kiegészítők tervezésébe fogtak. Először csak szoftveres sebességnövelők, valamint a gépi nyelvű programozást segítő monitorok és assemblerek jelentek meg, majd ***a cartridge EPROM-jába égetett immáron memória független társaik hódítottak,*** mint Fastload, CyberCard, Atomic Power, Final Cartridge és Action Replay (utóbbi kettő különös figyelmet érdemel, mert azokat az Expansion Portba helyezve akkori viszonylatban profi operációs rendszereket kaptunk). A lemezes egység soros illesztését felcserélve egyes fejlesztők a párhuzamos adatforgalom felé léptek. Így jelent meg ***a 6-9-szeres sebességnövekedést biztosító Speed Dos és a 11-16-szoros Dolphin Dos,*** melynek csak egyetlen szépséghibája, hogy egyes változatai valóságos erőművé alakították az amúgy sem kicsi floppy egységet.

Folytatásunkban az Amiga története következik...



Az 1995/96-os év minden bizonnyal áttörést hoz majd a flipper-szimulátorok terén, hiszen az elmúlt két-három hónapban forradalmian új, illetve hagyományos kivitelű asztalok tömkelege látott napvilágot. Ezek közül választottuk ki a legjobban sikerült 4 produkciót, melyek közül is kiemelkedik az EMPIRE INTERACTIVE által menedzselt PRO-PINBALL - THE WEB. Mivel a stílus sajátságai sokak által ismertek, ezért a részletekbe menő elemzésektől eltekintek; inkább csak **a táblák legszembetűnőbb újításait illetve baklövéseit**



THE WEB

próbálom csokorba gyűjteni. Lássuk mivel kápráztat el a The Web...

Ezen a CD-n a készítők semmit sem bíztak a véletlenre. Tehették ezt azért, mivel a csillogó korongon csak **egyetlen asztal szimulációja található**. A hatás azonban mindenért kárpótol. A **három féle felbontás** közüli választás lehetősége a gyengébb vagy erősebb hardverrel rendelkezőket kényezteti (maximalisták kedvéért: 2 Mbyte VRAM-rammal 1024*768-as felbontású, 4 Mbyte-tal pedig ugyanilyen felbontású, 32.000 színű asztalon is nyomhatjuk), a **táblákra való rálátás beállítható szöge** pedig a legkényesebb ízlésű flippereseket is kielégíti (2*3 nézet, egyre nagyobb látószöggel).

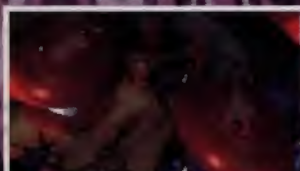
Azonban csak az első golyókilövés után esik le igazán az állunk. A labda mozgása olyan kifinomult és élethű, hogy tényleg le a kalappal a programozók és fizikatanáraik előtt. Az életszerűséget jellemzi, **hogy az ezüstgolyón tükröződnek a közeli tereptárgyak** - ilyet még nem láttam...

A játékban olyan specialitások is helyet kaptak, mint a **játék-a-játékban, az akár 5 golyós multiball, labdamegbolondító mágnes a felső ütő alatt, pixelmozi játék közben a LED-kijelzőn**, és így tovább. A tábla közepén található Jackpot-nyílás a **végrehajtandó missziók** (aljátékok) "indítófülkéje". Ha az ide vezető úton villog a kis zöld lámpa, akkor a nyílásba belőve a golyót 5 különböző küldetés közül választ a gép, melyek sikeres végrehajtása komoly pontjutalommal jár. Ilyen "missziók" például az adott idő alatt 100%-os teljesítmény elérése hullahopp-körök lövésével, adott értékű bukócél eltrafálása, a golyó beküldése transzportáló nyílásokba, és így tovább. Érdekesség, **hogy minden küldetés alatt más a zene és a pixeltáblán az animáció**. A pixeltábláról jut eszembe: reflexeinket próbára tevő játékot is előcsalhatunk rajta súlyos bónusz-milliókért versenybe szállva.

Persze nem minden kolbász, ami lóg, azaz szót kell ejteni néhány negatívumról is. Sajna a zeneváltások a CD-n való ide-oda ugrálás miatt **nem simán zajlanak**, gyakran megakad a játék néhány tizedmásodpercre. Ez a kritikus helyzetekben felettébb zavaró lehet. **Továbbá a tábla teteje egyik nézetből sem látható be egészen jól**, sőt gyakran úgy kell kilökdösni a fent megrekedt, és ezáltal nem is látható golyót rejtett "börtönéből". És én egy **kicsit lassúnak** is éreztem hosszabb játék után a golyó mozgását, de ez lehet, hogy csak megszokás kérdése.

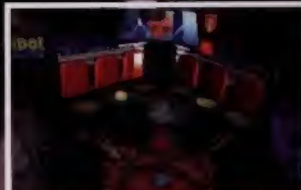


A gyakorlatilag mindkét karral elérhető két oldalon is felfutó rámpák értékes pontok forrásai lehetnek. A felettük átívelő fém labda-vezető inkább csak vizuális extra, mint a pontszerzés eszköze.



A gombák és a felettük elhelyezkedő három keskeny járat gyakran milliókat hozhatnak a konyhára. Ha beragad közéjük, percekig is bolyong köztük a golyó, ha pedig szemfülesek vagyunk, a járatokon fel-le vándorló lászti segítségével megsokszorozhatjuk pontszámunkat.





A bukó célok és a közvetlenül mellettük található jackpot könnyen megló̋hető célok. Mivel közel vannak egymáshoz, egy lövéssel több is eltüntethető. A jackpot nyílása pedig az időlimites bónuszjátékhoz vezető út kapuja.



A tábla alatti járat nyílása aránylag könnyen elérhető helyen húzódik meg. Érdemes begyakorolni, mivel az egyik küldetés feladata, hogy 30 másodperc alatt 5 golyóval is beletrafáljunk.

D FLIPPEREI



Ne mondja nekem senki sem, hogy a számítógépes játékgyártásban ***nincs ipari kémkedés****. Már régen feltűnt, de jószerivel csak mostanra nyert bizonyítást a sejtésem, hogy ezen a területen is felütötte a fejét a csórás. Elég ha egy pillantást vettek az előző oldalon bemutatott és az itteni flipperre, és máris megértitek, miről van szó. Azt persze nem tudhatjuk, hogy ki kitől nyúlta le az ötletet és a megvalósítás mikéntjét, de ez ebből a szempontból mellékes is. Tehát... A VIRGIN INTERACTIVE és az amerikai illetőségű NMS régóta beharangozott szimulátora, a TILT! még a múlt év végi hajrában megérkezett. Mivel előbb volt hozzá szerencsém,* ***azt hittem, hogy ennél jobbat nem lehet késziteni. Tévedtem.*** *Hogy miért, az mindjárt kiderül.*

*A játék opciói valóban lenyűgözőek: 6 féle tábla (FUNFAIR, THE MONSTER, GANGSTER, STAR QUEST, MYST & MAJIK, ROADKING), 3 féle felbontásban (320*200, 640*480 és a speciális 800*600), 3 féle lehetséges nézetben (2 és 3 dimenziós scrollozódó vagy 3 dimenziós álló). Természetesen nem minden felbontáshoz tartozik nézet, mert egy maximális felbontású 3D-s scroll még a Pentiumok képességeit is meghaladná. A pályák nemcsak extrákban és felépítésükben különböznek egymástól, hanem - természetesen - a CD-ről szóló zenéik is az aktuális táblához passzolnak. Minden tábla rendelkezik valami sajátságos speckóval, ami azonban nem feltétlenül pozitív:* ***a Star Quest például igen sivár****, óriási felületén alig van 1-2 célpont. Annál összetettebb viszont a The Monster vagy a Myst & Majik, amelyek* ***tele vannak felöhető extrákkal, kinyíló kapukkal, 2-3 könnyen "megmászható" rámpával*** *- szinte bárhová ügyetlenkedhetjük a golyót, tuti találat. Személy szerint a Roadking a kedvencem, amely a legkönnyebben áttekinthető tábla,* ***korrekt nehézségű rámpákkal és nyílásokkal, bónusz-hegyekkel.***

Szép effekt, hogy amikor valami fontos helyre passzoljuk a golyót, ***Silicon Graphics animációk*** *mutatják be, hogy mi is történik valójában a golyóval a tábla alatt. A kétgolyós* ***multiball*** *igen könnyen*


Funfair


Gangster



Roadking

behozható, a 3-4-5 golyós változatokért azonban komolyabb erőfeszítések szükségesek. Ugyancsak erőlködni kell a labda mozgásának figyelemmel követéséhez, főleg a felső, gyakorta rejtett helyek közelében. Ajánlom, hogy a pályák beláthatatlan részeit a scrollozó üzemmódban derítsük fel, hogy tudjuk, mi is történik ott valójában. Aztán a ***scrollt felejtsük is el, mert nagyon gyengére sikerült ez*** *a módozat: rángat, szaggat, teleportálja a golyót (érted megmagyarázhatatlan módon kerül az egyik helyről a másikra). Amit pedig a The Webnél kifogásoltam a sebességgel kapcsolatban, azt itt is meg kell tennem, csak ellenkező előjellel:* ***gyakran túl gyors a játék****, száguld a golyó, aztán egyszer csak vánszorog, majd mégis villámgyorsan felfut a rámpára. Hiba, de legalább a mi javunkra, hogy* ***a golyó túlságosan tapad a karokhoz****, szinte soha nem csordul túl rajtuk. Bárcsak így lenne a valóságban is. De nincs így - s ez az alapvető hibája a játéknak is.*

Vajon mi a nyerő '96-ban a flipperek terén? Az abszol vizsgázott táblák vagy a kettő keveréke? A négy be

EXTREME PINBALL

Hogy a hagyományos táblák is számíthatnak még elismerésre, annak legfrissebb bizonyítéka az ELECTRONIC ARTS által kiadott EXTREME PINBALL. **Kétdimenziós pályafelépítés, finomscroll, 4 féle tábla** – ezek a főbb ismérvei a játéknak. Ez kevés lenne manapság az üdvösséghez, úgyhogy bizonyára van valami speciális tartozéka is a játéknak. Lássuk! Nos, a játék specialitása, hogy **a gyökerekhez kanyarodik vissza**, onnan, ahonnan az egész stílus indult. 1996-ban, amikor a 3D uralkodik, merész próbálkozás ilyen ősi flippert kiadni. Az egyedüli "modern" stílusjegy a játékban az alul látható pont-kijelző, amely a pontszámokon és üzeneteken túl a szuper animációknak is helyet ad. **Ezen túl minden a régmúltat idézi.**

A 4 tábla (URBAN CHAOS, MONKEY MAYHEM, MEDIEVAL KNIGHTS, ROCK FANTASY) nemcsak témájában, hanem gyorsaságban és nehézségben is jelentősen eltérő egymástól. **A Monkey Mayhem iszonyúan pergő ritmusú**, valószínűleg a felgyorsított labdakilökésnek és az ütközők keménységének köszönhetően. Ehhez viszonyítva **a Rock Fantasy álomgyárnak tűnik**: a hatalmas középső tér miatt lelassulnak a golyók, mire az ütőinkhez érnek. Viszont ez az a pálya, amely az egyik legbombasztikusabb specialitást tartalmazza: a közepén virító képernyőn egy rockbanda videója pereg le, persze csak ha a lelkünket is kitesszük érte. **Az Urban Chaos a sok rámpájáról és alagútjáról hírhedt, míg a Medieval Knights az extrákkal egyik legjobban telezsúfolt tábla.** Két pálya (nem árulom el, melyik kettő) 3-3 **titkos kombót tartalmaz**: adott időegység alatt kell meghatározott célokat eltalálni, hogy milliókat zsebeljünk be. Ezen kívül több helyen titkos járatok nyithatók, multiball aktivizálható és a szokásos bónuszok szerválhatók pontos célzással és összpontosítással.

Pro és kontra vélemények: **igazán eltalálták a hangeffekteket**, régen hallottam ilyen hangulatos kiegészítőket, mint itt. A majomvihogás, a dobpergés, az UZI-k ropogása, a láncok csörgése mind-mind igazi sármot adnak a játéknak. **A golyó animációja** (földgolyó, tűzlabda) is nagyon egyedi újítás. Ellenérvként talán csak annyit lehet felhozni, hogy minden erénye ellenére kissé **elkésettnek** éreztem. A 21st Century már mindent kipörgetett a stílusból, az a néhány grafikai és zenei extra nem biztos, hogy vásárlásra csábít minden fanatikust.









út realitású három dimenziós ábrázolás, a már jelesre mutatott játék mindegyik lehetőségét demonstálja.

A sort egy olyan flipper zárja, amely mindhárom előzőleg ismertetett társának kistestvére lehetne, hiszen **mindegyikkel mutat kisebb-nagyobb hasonlóságot**. A PINBALL '95 névre keresztelt MAXIS produkció - mint neve is utal rá - **Windows '95** párti, de ez mit sem von le az értékéből. Ezt csak azért mondom előljáróban, mert egyelőre sokan vélekednek szkeptikusan a WIN95 alá fejlesztett játékokról, de ebben az esetben minden alap nélkül teszik.

A játék egyik pályája, a Space Cadet, a Win95 Plus!-ból ismerős lehet, hiszen ahhoz grátisz járt ez a tábla. A mostani gyűjteményben **azonban lényegesen feljavítva és újdonságokkal kiegészítve** jelent meg, mint a további két tábla is, a SKULDUGGERY és a DRAGON'S KEEP. Mint az a mellékelt képeken is látszik, a táblák enyhén döntve, 3D-s technikával készültek és igencsak miniatűrök. Ez utóbbi tény csak serkentőleg hat a grafika minőségére, hiszen a **mini SVGA asztalokon** nagyon szépen mutatnak a fürge lasztik, a színkavalkád, a lámpasorok és a különböző díszítőelemek. **A Space Cadet egy nagyon eltalált asztal**: szép ívek, nagy terek, könyrom helyen is elhelyezett gombák, melyek ha beindulnak, komoly bónuszpontok üthetik a markunkat. A **Skulduggery érdekessége** a két helyen is megbúvó mágnes és a számtalan, kincseket rejtő nyilás. Igazi kincses sziget. A háromlabdás multiball, ezekbe a lyukakba lőve a lasztit, elég hamar összehozható. **A Dragon's Keep a legszebben megrajzolt asztal.** Nemcsak az tábla közepét uraló sárkány mestermunka, hanem a felső és jobb oldali golyóvezetők és bástyák is remekbeszabottak. A pályát leginkább a már említett golyóvezetők uralják, két közeli nyilás és a sárkány szájába vezető titkos ajtó emelhető még ki a kínálatból.

PINBALL 95



nyen elérhető lyukak és bónuszok terpeszkednek rajta. Érdekessége a tábla közepén található lámpakör, amelynek középpontja néha mágneseződik és fura táncra perdíti a fölötte elhaladó golyót. A tervező ötletességét dicsérik a há-

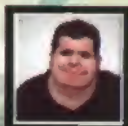
Minden táblára vonatkozó jótanács: nem árt néha a szöveges kijelzőt is kuksizni, mert ott íródnak ki az eltalálandó célok. Továbbá használjuk fel, amit a játéktermekben tanultunk; a flipperkarok úgy vannak elhelyezve, hogy át tudjuk passzolni a golyót az egyik karról a másikra (ez igen ritkán látott "vendég" a számítógépes szimulátorokon). **Mindent összevetve a három tábla méltó előhírnöke a várható Win95-ös flipperáradatnak**, nemcsak a grafika, hanem a hanghatások és a labda tökéletes mozgatása tekintetében is.





DIDDY

Donkey Kong Country 2



A nagy kasszasikereknek van egy egyedülálló tulajdonságuk: sohasem maradnak folytatás nélkül. A tavalyi év legsikeresebb SNES játéka sem maradhatott tehát második rész nélkül, s alig egy évvel a nagy elõd után végre most ismét megcsodálhatjuk **Donkey Kong legújabb** kalandjait. Azaz csak csodálnánk, hiszen hová lett Donkey Kong?



Hőseink megkapják K. Rool Kapitány üzenetét.

AZ ELŐZMÉNYEK

Mint azt a játék elején láthatjuk, a régi ismerős gorillapárosból ezúttal csak **Diddy** bukkan fel, aki azonban immár beszerzett egy bájos szőke barátnőt is, **Dixiet**. Nos, a két ifjúnak ismét a gonosz krokodilus, **K. Rool tör borsot az orra alá, aki most a kapitányi rangot vette fel, és kalózhajóján elrabolta Donkey Kongot.** Kaptain K. Roolnak ismét Donkey banánjaira fáj a foga, ám Diddy úgy érzi Donkey eszét vesztené, ha le kéne mondania a nehezen visszaszerzett kincsről, így hát barátnőjével egy kiszabadító akcióra indul.

Állatos Ládák

Ráugorva ezekre a ládákra, s így széttörve azokat, a különböző fajtájú barátainkat szabadíthatjuk ki, akik ezután készségesen segítenek nekünk.

A JÁTÉK

A játék lényege persze nem sokat változott: a szinteken **el kell érni a szintvéget jelző célt**, s így a Krokodil Szigeten egyre feljebb jutva egyre nehezebb pályákra juthatunk, a végükön egyre keményebb főellenségekkel. A céltáblákra egyébként **jó magasról ugorjunk**, ezek ugyanis egyben kisebb nyerőgépek is, melyekkel a felettük villogó értékes bónuszokat nyerhetjük.

Utunk során most is **rengeteg banánt találhatunk**, és most is összerakhatjuk a **"KONG"** szót, ám ezekért "csupán" életeket kapunk. A fontosabb dolog a kincsek, vagyis az aranyérmék begyűjtése lesz, amikből három fajtát találhatunk. Az első, a **banános érme** a leggyakoribb, ez tulajdonképpen a pénz, ezzel kell fizetnünk minden szolgáltatásért, beleértve az állásmentést is. Ez azonban mindig újratermelődik, tehát a gyűjtése nem fog gondot okozni. A második fajtát, a **Kremkoin**-okat a bónuszpályákon találhatjuk. Ahhoz hogy majd átjussunk az ún. Elveszett Világba, ezekkel kell hídpénzt fizetnünk Klubbanál. Bónuszpályákból három féle létezik: valahol csak egyszerűen meg kell találnunk az érmét, máshol megfelelő számú csillagot kell begyűjtenünk, és végül van olyan, ahol az összes rosszfiút el kell intéznünk az érme elnyeréséhez. A harmadik típusú érmék a legértékesebbek, ezek az öreg **Cranky Kong Videojátékhős Érméi**. Cranky ezek alapján rangsorolja a teljesítményünket, tehát ezeket a legnehezebb megtalálni, ezek vannak a legjobban elrejtve. Kezdetben Cranky dobogóján három hős foglal helyet, sorrendben a következők: Mario, Yoshi, és Zelda. Ahhoz, hogy Marionál is nagyobb hősök legyünk, a játékban fellelhető összes érmét be kell gyűjteni. Ezt a dobogót egyébként miután legyőztük Kaptain K. Rool-t, bármikor lehívhatjuk, ha a térképen állva az "L" és "R" gombokkal egyszerre lenyomjuk. Itt mellesleg egy kis képi humort is találhatunk: érdemes megfigyelni, hogy a reménytelen esetek szemeteskukája mellett milyen tárgyak láthatók.

A féllábú "hadsereg" nem okoz túl sok gondot.

Hőlégballon

A lávafolyam felett ezekkel utazhatunk, persze sohase várjuk meg, amíg teljesen kifogy belőlük a meleg levegő.

Extra Élet Ballonok

Ezekből a ballonokból háromféle létezik: a piros csupán egyetlen életet ér, a zöld kettőt, a kék viszont már hármat.

Ládák

Ezekből rengeteget találhatunk, az ellenségnek hajítva hatásos fegyverként hasznosíthatjuk őket.

Ágyúk és Ágyúgolyók

Ha az ágyúgolyókat sikerül az ágyúkhoz juttatnunk, bónuszpályákra lövethetjük ki magunkat.

Állattiltó Tábla



Ha valamelyik állat a segítségünkre volt, ez az a pont, ahonnan a továbbiakban nélkülöznünk kell.

A KONG-TROLLÁLÁS

A játékban persze most is indulhatunk egyedül, valamint két játékos módban egymás ellen, és teamet alkotva is. A **SELECT**-tel csakúgy mint az előző részben, a két szereplő között váltogathatunk, a **START** lenyomása pedig a játék pauzálását eredményezi. Az "A"-val felvehetjük a nyakunkba a társunkat, akit tetszőleges irányba elhajíthatunk, s így el-

...'S KONG QUEST



A szellemvasúton ha megnyerjük a versenyt, egy DK érme a jutalmunk.

érhetetlennek tűnő helyekre is eljuthatunk. Ha már a nyakunkban csücsül a másik majom, ugyanezzel a gombbal gondolhatjuk meg magunkat, s szintén ezt kell lenyomni, ha valamelyik állattá átalakulva annak speciális mozdulatát akarjuk használni. A "B"-vel ugorhatunk, valamint Squawks-szal, a papagájjal ezzel tehetünk szárnycsapásokat. Az "X"-szel ugorhatunk le az éppen használt állat hátáról, végül az "Y"-nal elég sok mindent lehetünk: ezzel cigánykerekezhetünk Diddyvel; ezzel "helikopterezhetünk" Dixievel; de ugyanezzel vehetjük fel a tárgyakat, majd elengedve el is hajíthatjuk őket; átalakulva erre a gombra támadó mozdulatainkat csalhatjuk elő; s végül folyamatosan nyomva tartva ezzel a gombbal futhatunk. Még egy apró de hasznos részletre felhívnám a figyelmet: ha egy szakadék előtt cigánykerekezni, vagy helikopterezni kezdünk, a szakadékba beesve még (a levegőben) továbbugorhatunk egyet. Azt pedig talán már tényleg feleslegesen megemlítenem, hogy az ellenfelek nagy részét most is a ráugrásos módszerrel takaríthatjuk el. Még egy utolsó info: a pályákról (kivéve a Lost Worldben) ebben a részben is kiszállhatunk a **Start, majd Selecttel.**

Kincsesládák

A ládákban értékes dolgokat találhatunk, a kinyitásukra csak egy mód van: ha az ellenségeinknek hajítva széttörjük őket.

ami a banános érmék gyűjtéséhez, valamint a savas pályán - ha a savba esünk - különösen hasznos dolog.

A HORDÓK

A játékban a hordóknak most is különleges jelentőségük van hiszen a **csillagos hordók** a pályák felénél ismét save pontnak felelnek meg, a **DK feliratúakból** pedig most is a társunk dörömböl, ha épp nincs velünk. A hullámvasúton a **plusz-mínusz jelű hordókkal** a szellem megjelenését késleltető számlálót befolyásolhatjuk, a **pipa és "X" jelűekkel** pedig a kapukat nyithatjuk, zárhatjuk.

Ezeken kívül találhatunk még ideiglenes **sérthetetlenséget nyújtó hordókat,** robbanó **TNT-s hordókat,** mindenféle **ágyú hordókat,** amik kilövik hőseinket, ezek közül a Diddyt és Dixiet ábrázolókat persze csak az adott szereplővel használhatjuk. A legfontosabbak azonban a bónuszpályákra juttató **"B" feliratú hordók,** valamint az **állatokat ábrázoló hordók,** amikkel hőseink különböző állatokká tudnak átalakulni.

A hordókat egyébként magunkkal cipelve egyszer használatos pajzsként is hasznosíthatjuk, s ugyanígy a titkos bejáratokat is betörhetjük, ráadásul még ehhez el se kell őket dobnunk.

Ezek mennyisége határozza meg a teljesítményünket.

Ha át akarunk jutni az Elveszett Világba, ezekkel fizethetjük ki a hídpénzt.

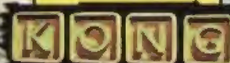
A Kong család tagjainak ezekkel kell fizetnünk.

Szintvég Célpont

Hogy befejezzük a szinteket, ugorjunk a célpontba. Ha elég magasról ugrunk, még különböző bónuszokhoz is jutunk.

KONG Betűk

Minden pályán megtalálhatjuk a "KONG" betűket, ugyanebben a sorrendben. Ha tehát például a K után az N-et találjuk meg, az O-t a kettő között keressük. Jutalmunk extra élet lesz.



MIRE SZÁMÍTSUNK?

Nos, a fenti kérdésre nagyjából a következő választ adhatjuk: mindvégig **gyönyörű hátterekre** néhány olyan grafikai effektussal, amilyet eddig még 32 bites gépeken sem láthattunk. (Gondolok itt például az [illegible]ben beszűrődő ködös [illegible]sára.)

A tüskés sündisznóktól mindig óvakodjunk.

Silicon Graphics gépekkel készült gyönyörű animációjú krokodilokba és egyéb ellenségekbe botlunk mindenütt, eszméletlen mennyiségű eldugott cuccra, bónuszra lelhetünk. **A DK2 esetében nem túlzás több napos játékidőről beszélni, hiszen 15-20 óra tiszta játékidőnél hamarabb valószínűleg senki sem tudja a játékot egészen pontosan 102%-ra teljesíteni.** Ehhez persze az is hozzá tartozik, hogy van néhány roppant idegesítő, nehéz rész is, tehát a gyengébb idegzetűeknek a sűrű pihenés ajánlott. Egy dolog a játékkal kapcsolatban már most elkönyvelhető: a kártya borsos ára ellenére az újabb közönségsiker ezúttal sem marad el.

Kutlass kardja a földbe szorult, ez az életébe kerül.



Banánok és Banánkötegek

A banánokból 100-at begyűjtve extra életet a jutalmunk, de egyben útjelzőként is szolgálnak, gyakran megmutatják a titkos bejáratokat.

Rosszakaróink

KROW

Nos, íme az első négy főellenség leküzdési módszere. A maradék kettőt, illetve az Elveszett Világ főnökét (hogy ki az, az egyelőre maradjon titok) majd a következő számunkban ismerhetitek meg.

Az első pálya végén a kalózhajó árbóckosarából Krow, a héja próbál minket



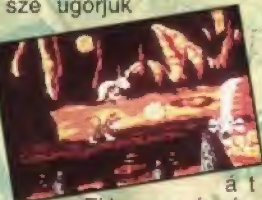
a tojásaival agyonütni. Először is ugorjunk rá a pattogó tojásra, hogy megállítsuk. Ezután vegyük fel, és hajítsuk Krowhoz, amikor épp felénk közelít. Ezt a procedúrát még egyszer el kell játszanunk, de ezután Krow stratégiát vált, s egy-



szerre három tojást fog egymás után a fészkéből kilökni. Ebből a második meg fog állni a földön, amit vegyünk fel, s ismét hajítsuk a héjához. Ezt ismételjük meg még egyszer, s Krow máris felfelé ágaskodó lábakkal hever előttünk.

KLEEVER

Kleever, amint kiemelkedik a lávából tűzcsóvákat fog felénk hajítani, ezeket persze ugorjuk



át. Ekkor egy ágyúgolyó pottyan le, amit kapjunk fel s vágjuk Kleeverhez, majd azonnal kapaszkodjunk fel az ekkor megjelenő kampóra, s átugrálva a további kampókra jussunk át a túloldalra. Az eddig elmondottakat még kétszer meg kell ismételnünk, ám ezután Kleever beidegesedik (már amennyiben egy kard be tud idegesedni), s kiemel-



kedve a lávából agresszívan kezd hadonászni. Ugorjuk át, s meneküljünk, minél magasabbra, majd a túloldalon leugorva kapjuk fel az újabb ágyúgolyót, s hajítsuk neki ismét. Legegyszerűbb, ha Dixie feje felé tartva a golyóval egyszerűen nekiugrunk. Ismételjük meg ezt a műveletet még kétszer, mire Kleever szét is hullik.



KUDGEL



Kudgel azzal kezdi, hogy háromszor ki-be ugrál a képernyőbe (persze mindig minket vesz célba, tehát sohase álljunk meg egyhelyben), majd egy TNT-s hordót hagy hátra. Amikor földet ér mindig ugorjunk fel - különben pár másodpercre lebénulunk - majd a megjelenő hordót kapjuk fel, s vágjuk hozzá. Ne menjünk túl közel hozzá, különben kiüti a kezünkből a hordót. Miután három hordót így nekihajítottunk, kisebbeket fog ugrani, ám ez ne zavarjon minket, csak arra ügyeljünk, hogy



mindig meneküljünk, ha pedig a képernyő széléhez szorított minket, gyorsan fussunk át alatta, amíg a levegőben van. Újabb három hordó után Kudgel a mocsárban fog kikötni.

KING ZING

Az óriás darázst csak hátulról, a tüskéjénél lehet megsebezni, tehát papagájunkkal ereszkedjünk alá, arccal szemben vele, majd amikor megfordul, gyorsan emelkedjünk fel, s tüzeljünk. A második találatnál (lehetőleg valahol



fent vigyük be) be fog dühödni, és tüskéket fog



kilőni, tehát meneküljünk, s kerüljük ki őket. A hatodik találat után King Zing négy kisebb klónnal veszi körül magát, ezek egy találattól elpusztulnak, viszont újratermelődnek, tehát minden csak a gyorsaságunkon múlik. Ha mind a négyet kilőttük, Zingnek már csak három találat kell.



EXO SQUAD

100 évvel napjaink után járunk, az emberiség megkezdi a naprendszerünk többi bolygóját is meghódítani. Lassan sikerül a Vénuszt és a Marsot lakhatóvá tenni, ami mentesítené végre a Földet a túlnépesedéstől.

Hajdanán 2040-ben a **genetikai kutatóink megalkották az erős és intelligens Neosapienseket**, akiket az emberi egyedfejlődés következő lépésének szántak. Ezeket a Neosapienseket az emberek a Marson lévő bányáikban és gyáraikban kívánták foglalkoztatni, ám hamarosan felfedezték, hogy a Neosapiensek egy valódi új faj, többek mint egyszerű "háziállatok", így egyenlőséget akartak teremteni. Ám a Neosapiensek ezzel immár nem elégednek meg. **Vezetőjük, Phaeton teljes Neosapiens uralmat akar.** Ha egyszer háború törne ki az emberek és a Neosapiensek között, **csak az ExoSquad lenne képes segíteni...**



DE HÁT MI IS AZ AZ EXOSQUAD?

Ez egy ún. **E-Frame** páncélzattal ellátott emberi különítmény. Persze ezek az E-Frame-ek jóval többek egyszerű páncélzatnál, hiszen **különböző fegyvereket is magukban foglalnak, és hőseink még repülni is képesek vele.**

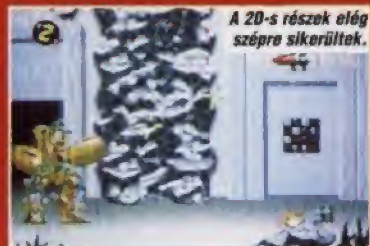
A játékban kétféleképpen indulhatunk: **Arcade Módban és Duel Módban.** Az arcade módot elindítva elsőre egy kicsit lehet, hogy gyengének tűnik a játék, ugyanis a történet egy idétlen (Space Harrier féle) repkedős résszel indul: szembe jönnek mindenféle bigyók, azokat kell kilőni. Az irányítás itt elég pocsék, a főellenségek pedig állati keményeg, ráadásul elhalálozás esetén a pálya elején kell kezdenünk.

Szerencsére azonban nem csak ilyen pályákból áll a játék, hanem **oldalra scrollozódó akció részekből is.** Ezeken a helyeken az E-Frame irányíthatósága messzemenőleg kielégítő: **a grafika príma, hősünk animációja gyönyörű,** még a földön kilőtt lyukak is megmaradnak. Arcade módban tehát ezek a pályák váltakoznak, s így persze egyre keményebb ellenségekhez jutunk.

A Duel módban **párbajt vívhatunk a komputer ellen, esetleg egy barátunk ellen.** Ennél a módnál karakterünknek választhatunk a Neosapiens harcost is, ám itt nincs megnyerés.

A konzekvenciát tehát így vonhatnánk le: ha a repkedős részeket nem számítjuk, egy frankó játékkal van dolgunk.


Akciók között átvezető beszélgetések zajlanak.


A 2D-s részek elég szépre sikerültek.

NBA LIVE 96

SEGA

Azt hiszem elég sokan akadnak, akik - a műholdas adások révén - immár Magyarországon is lelkes hívei az amerikai profi kosárlabdának. Közülük akik rendelkeznek egy MegaDrive-val, bizonyára jó néven vették már tavaly is, hogy az **Electronic Arts** jóvoltából ők is pályára léphettek a nagy nevek között.

Az EA Sports természetesen ezt a sorozatát is aktuálissá tette '96-ra, lássuk tehát mit rejt a kártya.

Most is indulhatunk külön játékon illetve a '96-os idényben bajnokságon, ahol **eredményeinket akár ki is menthetjük az elemes memóriába.** A csapatokat persze aktualizálták, immár 29 NBA csapat, 2 All-Star csapat, és négy hagyományos csapat közül válogathatunk.

Valódi NBA játékosokkal játszhatunk, akiket a 94-95-ös statisztikák alapján "vittek be a gépbe", teljesítményeikről még külön egy menüben olvashatunk is, így mellesleg a játék egy kisebb sport almanach is egyben. A játékba ezen kívül stratégiai elemeket is beépítettek: a különböző támadó/védekező stílusok beállításán kívül **lehetőségünk van többek között még a játékosok eladására/megvásárlására is.**

Maga a játék pedig **roppant egyszerűen irányítható, ennek ellenére szép akciók vihetők véghez,** minden csak a jó időzítésen és a jó passzokon múlik, csakúgy mint a valóságban. A játékosok kidolgozása teljesen személyre szabott, az animáció nagyon frankó, szép zsákolásokat és egyéb mozdulatokat láthatunk, s még a közönség is folyamatosan mozgolódik. Mindemellett a hanghatások is teljesen eredetiek: a közönség zúg, a játékosok cipői nyikorognak a padlón; egyszóval, az EA Sports ezúttal is remek munkát végzett.


A képen éppen egy három pontos kosár készülődik.


Olajuwon zsákol.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

The Firemen



Csak tudnám mitől gyulladt meg az utcakő.

Gyerekkorában szinte mindenkinek van egy olyan időszaka, amikor tűzoltó akar lenni. Nos, akik épp ebben a korban járnak, keresve se találnak jobb játékot a Firemennél.

A jövőben járunk, 2010-et írunk. A Metrotech Vegyipari vállalat toronyházában épp a karácsonyi partyhoz készülődnek. Reggel 6.00-kor kisebb tűz keletkezik a konyhában, amit azonban nem vesznek észre, így a lángok hamarosan tovaterjednek, át a veszélyes vegyi anyagokra...

A játékban **félig felülnézetből irányíthatjuk tűzoltóinkat, Pete-et és segítőtársát, Danielt.** Rajtuk kívül még négy főbb szereplő van a játékban, ám velük csak a walkie-talkien fogunk beszélni, ők látnak el minket kívülről tanáccsal. A feladat egyértelmű: **oltani a tüzet, s kimenteni a túlélőket.**

Összesen hat nagyobb helyszínt kell bejárnunk, a végükön mindegyiknek egy "főellenség", valamilyen extra tulajdonságú tűz vár minket. Utunk során robbanásokra, leomló csövekre, gázlángokra kell ügyelnünk, s persze hogy ne menjünk túl közel a tűzhöz. A játék grafikailag kielégítő élményt nyújt, aki tehát egy meleg helyzetbe akar csöppenni, az bátran fogjon neki.

THE GREAT CIRCUS

Egy nap Mickey Egér és Minnie bementek a városba, hogy megtekintsék a cirkuszt. A buszuk egy kicsit késve érkezett, a sátor azonban még állt. Ám ekkor Goofy jött velük szemben szomorú ábrázattal, s elpanaszolta, hogy a sátorban minden a feje tetejére állt, valaki mindent lerombolt. Mickey mindezt először el se akarta hinni, de aztán a cirkuszba érkezve ő is láthatta, amit Goofy állított: mindenki hazament, minden romokban hevert. Mickey és Minnie tehát elhatározták, hogy nyomozásba kezdenek, és persze megtalálják az eltűnt Donaldot és Plutót is. Vajon hol lehetnek, s ki tette mindezt? A nagy kérdésre nekünk kell megkeresnünk a választ.

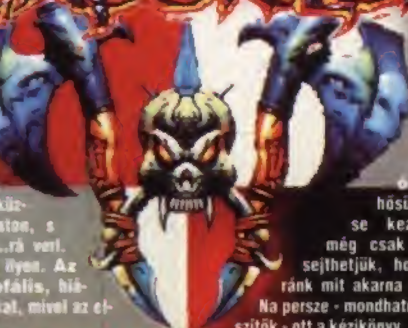

Mickey épp az első főgonoszt veszi kezelésbe.

Mint látható, egy újabb **Disney játékkal** van dolgunk, amit ezúttal is a **Capcom** adott ki, s ez erősen meg is látszik rajta. Többszörösen déjá vu érzésem volt, ugyanis a játék úgy néz ki, mintha az Aladdin grafikáját a Mega Man játékmenetével ötvözték volna. A Mega Manhez hasonlóan itt is több szereplővel találkozhatunk, néhol még lövöldözni is lehet, s ami a legjobb ötlet: **Mickey útja során különböző ruhákat, eszközöket kap, amikkel más-más műveletekre lesz képes,** mint például porszívózás. Sajnos a játék hosszúsága azonban messze áll a Mega Mantől, ugyanis mindössze öt pályát kell teljesítenünk, mindegyiken két főellenséggel. A játék tehát elég könnyű, ám a fiatalabb korosztálynak már csak a csodálatos grafika miatt is tetszeni fog.



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

WeaponLord



Az Ocean WeaponLordja úgy érzem nem sokáig fog élni az emlékezetünkben. Hogy miért? Valószínűnek tartom, hogy egy bunyós anyagnál senki nem kedveli, ha neki fog egy küzdelemnek kezdő fokozaton, s már az első ellenfél sz..rá veri. Márpedig a WeaponLord ilyen. Az **irányítás katasztrofális,** hiába nyomkodjuk a gombokat, mivel az ellenfél egyfolytában püföl minket, a **három frame-ből álló ütés-animációkat** hősünk meg se kezdi, így még csak nem is sejthetjük, hogy figuránk mit akarna csinálni. Na persze - mondhatnák a készítők - ott a kézikönyv, olvassuk ki belőle, vagy induljunk VS módban. Kezdő fokozaton ráadásul még nincs is megnyerés. Hogy lássunk valami érdekeset is, **minimum Barbarian fokozaton kell indulnunk,** ahol örülhetünk, ha az első pár forduló után még a helyén van a fejünk. Csupán két pozitív dolgot találtam a játékban: az animációt nem számítva tulajdonképpen szép a grafika, valamint az is tetszett, hogy játék közben lenyisszanthatjuk ellenfelünk skalpját. Befejezésül pedig egy cheat: hogy Story Módban is választható legyen a hetedik karakter, Zarak, írjuk be kódszónak: AYA YBB BYA AAY YBY AAA, majd az "R" gombbal együtt szálljunk ki a menüből.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM


Állóképnek megteszi - sajnos a játék közel sem ilyen pazar.

NINTENDO ULTRA 64

Az utóbbi időkben elég nagy olvasói visszhangja volt a különböző Ultra 64-ről szóló cikkeinknek. A gép megjelenésével kapcsolatban például egy Belgiumba szakadt hazánkfia úgy nyilatkozott, hogy Zolee a legutóbbi számunkban enyhén szólva badarságokat irkált összevissza, mivel hogy állítólag Brüsszelben már kapható is a gép. Hát ehhez őszintén szólva mi nem tudunk hozzászólni, mi csak azokat az információkat tudjuk továbbra is, amit maga a Nintendo cég is megerősített: a Japánban immár **Nintendo 64-re átkeresztelt masina legelőször április 21-én lesz kapható**, és 25.000 Yent kell érte leszurkolni. A japán megjelenés tehát ismét eltolódott egy hónapot, ám az amerikai, illetve az európai debütálással kapcsolatban kedvezőbb hírek hallhatóak: **az árral kapcsolatban továbbra is 200-250 $-ról beszélnek**, s úgy néz ki, hogy Amerikában már idén április 29-én kapható lesz, s megeshet - ezt még nem erősítették meg - hogy ugyanekkorra érkezik meg Európába is. Ha a játékfejlesztők megfeszített munkával tudják tartani ezt az időpontot, immár semmi akadálya sem lesz a nagy durranásnak. Ha minden jól megy, a gép megjelenésekor kb. 5 játék lesz kapható hozzá, amiket persze hamarosan számtalan többi követ. A japán verzió játék nélkül lesz kapható, az európai változathoz pedig előreláthatólag egy játék lesz mellékelve. Hogy melyik, azt még egyelőre csak találgathatjuk, bár úgy érezzük ez szinte egy esélyes dolog.

A SZÓBESZÉDBŐL VÉGRE VALÓSÁG VÁLIK

Nos, tehát újra "kézzelfogható" távolságba került az Ultra64 megjelenése, így hát itt az ideje, hogy ízelítőül még kézzelfoghatóbb dolgokról közöljünk néhány



fotót: az **irányítóról**, és a **gép házáról**. Maga a gép doboza 260 mm széles, 190 mm hosszú, és 73 mm magas, tehát alig nagyobb a PlatStationnél: hihetetlenül kicsi dobozban hihetetlenül nagy erő lakozik. Az irányító valójában teljesen ugyanakkora, mint a SNES controlpadje, csupán a három "nyúlványt" kell még plusz hozzáképzelni.

SUPER MARIO 64

A novemberi Shoshinkai show sztárja Mario volt, lévén hogy csupán vele, és a Kirby's Bowl félkész verzióival lehetett játszani. Eredetileg 10 játék bemutatását ígérték, ám egyes pletykák szerint a többiből azért voltak csak videofelvételek láthatóak, mivel Mario sikerét nem akarták egy fikarcnyit se rontani.

Az új Mario-játék egyszerűen fantasztikus. **Mario kilépett a régi 2D-s világából, ám ezúttal nem csak egy grafikai effektusról van szó, hanem egy teljesen új forradalmi játékmenetről.** A Bug! Saturnon ugyan már felmutatott hasonlót, ám itt a háttér még tökéletesebb, amit ráadásul a gép úgy forgat, ahogy épp Marióval fordulunk, s persze a különböző választható nézetek sem hiányoznak. Mindemellett a terepen azt tehetünk, ami épp az eszünkbe jut: ugrálhatunk, úszkálhatunk, mélységek felett megkapaszkodhatunk stb...



A játék a rakás újítás ellenére a Mariós veteránoknak még is ismerősnek tűnhet: megmaradtak a régi ellenségek, a mérges tekintetű kövek, de még egyes főellenségek is. Tökéletesen illusztrálja ezt a képünkön látható Bowser, akit például elkaphatunk a farkánál, s jó messzire hajíthatunk.

Sajnos itt most több részletre nincs hely, ám a játékra a megjelenésekor természetesen még vissza fogunk térni, hiszen ha minden igaz, a platformjátékok új császára van születőben.

STAR WARS - SHADOWS OF THE EMPIRE

Jómagam mindig lelkesedtem a Star Wars sorozatért, így nagy örömömre szolgált, hogy a **LucasArts nem habozott kihasználni az Ultra képességeit**, s már áprilisra meg akarja jelentetni **Shadows of the Empire** című műremeküket.

A játékból egyelőre csupán egy demót mutattak be: ahol épp egy snowspeederrel repkedhetünk a Hoth felszíne felett a hatalmas AT-AT lépegetők között, amikhez még egész közel repülve sem tapasztalhatunk pixeleket. **A játék eseményei valahol az Empire Strikes Back és a Return of the Jedi között játszódnak**, több régi ismerős szereplő is feltűnik: Jabba, Boba Fett, természetesen Darth Vader és még maga a Császár is.



Memóriakártya: a kártyára High-score lista, játékállás menthető, de például autóversenyek esetében egész (később visszajátszható) versenyrészletek is rögzíthetők. A csatlakozó ezúttal az irányítóban kapott helyet. Az ötletet az adta, hogy a játékosok kialakíthassák a saját billentyűkiosztásukat, s ha esetleg átmennek egy haverhoz játszani, nincs más teendő, mint zsebre vágni a kártyát, amivel így bárhol a megszokott irányításunkkal játszhatunk.



Ravasz: Kifejezetten azokhoz a játékokhoz, amik használják az analóg joyt.



Micro Machines 2

TURBO TOURNAMENT





A kazetta csak rossz úttartás esetén okoz gondot.

A Micro Machines második epizódja, csakúgy mint az első rész, mára szinte minden gépre megjelent, így már éppen ideje volt, hogy napvilágot lásson a GameBoy verzió is.

Emlékeztetőül, hogy miről is van szó: felülnézetből nem mindennapi pályákon apró kis járgányokkal kell versenyeznünk, ahol az akadályokat különböző elszórt használati tárgyak, mint például egy kávés csésze vagy egy fúrógép jelentik.

De vajon ezeket az apró járgányokat hogyan lehetett egy ilyen apró képernyőre átvinni? A Codemasters most megmutatta, hogyan kell ezt csinálni: **a grafika nagyon szép, szinte megegyezik a 16 bites verziókkal,** teljesen jól felismerhetőek a pályákon heverő tárgyak, s a különböző járműveink is szépen kidolgozottak, és jól animáltak. **A klassz pályákat a GameBoy tükörsimán és gyorsan scrollozza, s mellesleg az irányítás is tökéletes.**

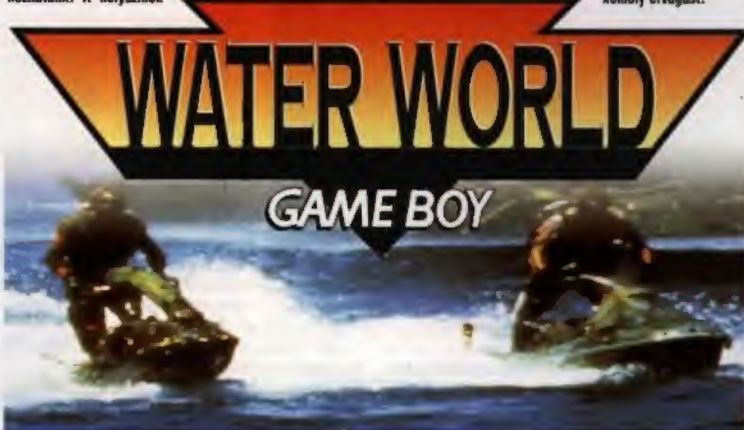
A játékban ebben a változatban is indulhatunk egyedül, ezen belül játszhatunk bajnokságot, vagy "párbajozhatunk", esetleg benevezhetünk a Super Ligába. Egy linkkábel segítségével játszhatunk egy haver ellen is, **ám ezúttal ehhez nem is feltétlenül szükséges két GameBoy:** szinte páratlan módon ugyanis játszhatunk ketten, egy GameBoyon, egy képernyőn, automata gázzal!

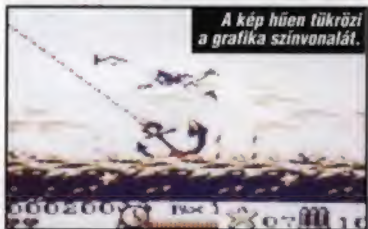
A játék tehát egy fantasztikus konverzió, szinte csak egyetlen lényeges dolog hiányzik belőle: a pályaeditor.

Mint köztudott, minden idők legnagyobb költségvetésű filmje a tavalyi év WaterWorldje volt, ami immár fix, hogy nem hozott busás hasznot a készítőinek. **A film a jövőben játszódik, amikor is a világot elnyelték az óceánok, az emberi túlélők tutajokon tengődnek, s a szárazföld létét csupán legendának tartják.** Egy Enola nevű kislánynak viszont van egy tetoválása, ami az állítólagos szárazföld helyét jelzi. Erről azonban értesül a főgonosz, Deacon is, aki a Jetbike-okkal közlekedő Füstölők bandájának a vezére, s aki tehát ennek köszönhetően elrabolja a lányt. Enolát pedig ugyebár csakis egyetlen ember, főhősünk, a Tengerész képes kiszabadítani...

A filmből készült játék GameBoy változata - aminek a jogát az Ocean kapta meg - **legalább olyan halvány lett, mint maga a film.** Ugyanazok jellemzők rá: ötlettelenség és unalom. Mindössze háromfajta pályát kell teljesítenünk: tenger alatt kell úszkálnunk, a trimaránnal kell hajókáznunk, s végül a zátonyon kell harcolnunk a Füstölők ellen. No persze ez nem azt jelenti, hogy ez könnyű feladat, hiszen a pályák elég hosszúak, s még főellenségekkel is találkozhatunk. A helyszínek viszont roppant unalmasak: végig egyforma ellenfelek jönnek, s a háttérgrafika sem túl változatos.

A játék csupán egy dologgal jobb a filmnél: a költségvetése minden bizonnyal csak pár ezer dollárra rúgott, így a várható sikertelensége valószínűleg senkinek sem okoz komoly érvágást.





A kép hűen tükrözi a grafika színvonalát.

DuckTales 2

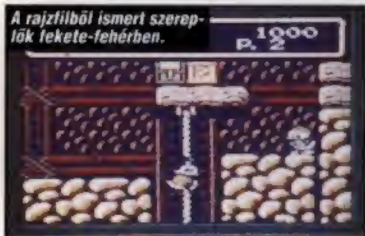
A Duck Tales 2-ről sok mindent el lehet mondani, csak azt nem, hogy forró anyag. Bizony már alaposan kihűlt, s joggal kérdezhetitek, hogyan kerül ez egyáltalán ide? A válasz végül is egyszerű: a minap az 576 Shopban a kezembe akadt, s mivel ebben a hónapban nem igazán volt említésre méltó platformjáték, miért ne nosztalgiázhatnánk egy kicsit. Mellesleg mindeddig nálunk még nem is jelent meg a játékról semmi.

Ha esetleg a játék címe valakinek nem lenne kapásból ismerős, megemlíteném, hogy **természetesen a Kacsamesékről van szó**, amit vasárnap délutánonként nézhettetek, a főszereplő tehát itt is Dagobert bácsi. A játék lényege tömören fogalmazva: oldalra scrollozódó pályákon kincseket keresve Dagobert pénztárcáját kell még vaskosabbra tömni. A fő cél a pályák végi főellenségeket kinyírása, s így a **világ öt különböző pontjáról az értékes műtárgyakat beszerzése**, tehát valójában egy kincsvadászatra indulunk.



Utunk során segítségünkre lesznek a rajzfilmből már ismert szereplők, rajtuk kívül azonban csak a sétapálcánkra számíthatunk. Ezzel ugorhatunk rá az ellenségekre, ezzel működtethetjük a kapcsolókat, ezzel verhetjük szét a pénzesládákat, egyszóval ez lesz az egyetlen használati tárgyunk.

A grafika ugyan nem egy nagy durranás, de azért még elmegy. A játékmenet viszont elég szórakoztató, csupán egy hibája van: még easy fokozaton is iszonyú nehéz.



A rajzfilből ismert szereplők fekete-fehérben.

HOLLYW
PICTU

A filmvilág berkeibe enged bepillantást a játék, sőt a film-forgalmazás útvesztőibe is betévedhetünk segítségével!



Mozink bejárata. Innen léphetünk a városba, hivatalunkba és az archívumunkba illetve követhetjük nyomon mozink látogatottságát.



A tavaly év végén megjelent kereskedelmi szimuláció a **filmszakma rejtelmeibe vezet el bennünket**, ahol az üzleti érzékünk kipróbálása mellett a fantáziánkat is elereszthetjük, ugyanakkor ismert és kevéssé ismert színészekkel és rendezőkkel találkozhatunk (Stephen Spielberg, George Lucas, stb).

Célunk, hogy a kezdeti 20.000 DM készpénzünkkel és az 5 különböző nagyságú (800-500-250-100-70 személyes) vetítőtermeinkkel összeszedjünk annyi pénzt, amivel mi is készíthetünk filmet, s hogy **idővel a legnagyobb világcégek közé emelkedjünk.**

DE TÉRJÜNK A LÉNYEGRE!

A betöltés után nevet adunk a cégünknek, majd kiválasztjuk a nehézségi fokot, s a jobb clickre a mozi előcsarnokába kerülünk. Bal oldalon van az **iroda**, a nézőtérre nyíló két bejárati ajtó egyike felett az **óra**. A két ajtó közötti üvegkalickában ül a szende pénztárosnő, feje felett van a **naptár**. Jobb oldalon található az **archívum**. A képernyő felső részén a **műsortábla** olvasható. Felette 4 adat látható, az első a pontjaink számát, a második a jelenlegi tőkénket mutatja, a harmadik, a felvett kölcsön törlesztéséről tájékoztat, míg a negyedik, egyben utolsót a filmkészítés kalkulációjához használjuk.

A kezdéskor a pénztárra kattintva beállíthatjuk a termek egyes előadásainak jegyárait. A mozihét csütörtöktől szerdáig tart, naponta 5 előadást tarthatunk. Az előadásokhoz először is filmet kell kölcsönöznünk. A pénztár alá clickelve kijutunk a városba. Könnyen tájékozódhatunk, mert a bennünket érdeklő épületek sárga színűek, kivéve a bank kék toronyházát. Mellette található a kölcsönző (**Filmverleih**). Itt egy kevésbé bizalomgerjesztő alak vár ránk bő választékkal. Az egyes ikonok más-más műfajú filmet jelölnek. A film címére állva megkapjuk a film adatait (cím, rendező, főszereplő/k), a gyártás évét, valamint a kölcsönzési díjat (**Gebühr**), amely napra és teremre értendő, végül csillaggal jelölve a film iránti érdeklődést mutatja az arról írt kritikák alapján. A 6 csillaggal jelölt film a legjobb, de ilyen minősítést csak az új filmek kapnak. A csillagok idővel lekopnak, ami a csökkenő érdeklődést mutatja.

A kiválasztott filmmel a hónunk alatt menjünk vissza a moziba (**Kino**), ott az archívumba, ahol a film címére és a **"Plan"** feliratra clickelve eldönthetjük, hogy melyik teremben, mennyi ideig fogjuk vetíteni.

Az órát teljes sebességre állítva a nap végén megjelenik a napi összesítő (**Tagesstatistik**), mely az összes terem részletes adatait: nézőszám (**Besucher**), bevétel (**Einnahmen**) tartalmazzák. Alul előadásonként kapjuk meg az összes bevételt, a kiadást (**Unkosten**) és a nyereséget. Ezekben az adatokban a kölcsönzés díja nem szerepel.



A filmgyártás egyik fontos állomása: a helyszín és az időpont kiválasztása.

A szerdai nap végén a hazai mozikban játszott 10 legsikeresebb filmről kapunk tájékoztatást. Az első oszlop a tárgyheti, a második az összesített nézőszámot mutatja.

Az irodában találjuk a filmstatisztikát. A **Box Office** az előbb leírt adatokat adja. Az **All Time**



…OOD
…RES



A kelléktár. Filmünkhöz itt választhatjuk ki a színészek megfelelő ruháit, a kor stílusának megfelelően.

Charts, a minden idők 25 legválogatottabb filmjét, a **High Score** a 10 legnagyobb filmgyár pontszámát mutatja. Ide kell majd beverekednünk magunkat.

ÚTON A VILÁGHÍRNÉV FELÉ

Nyugodtan mozizhatunk mindaddig, amíg a tőkénk el nem éri a 2-2,3 milliót. Ekkor mehetünk a bankba, ahol 10-12%-os kamat mellett 4 évre kapunk kölcsönt, a pénzünk tízszeresét, havi törlesztésre.



A filmgyár. Itt állíthatjuk be a gyártásra kerülő film minden elemét és tulajdonságát.

A mozizás közben gyakorta forgatókönyveket ajánlanak fel megvételre. Ha van rá pénzünk, mehetünk a filmgyárba, ahol megtaláljuk a film címét (**Filmtitel**), a szerző nevét, és a film kategóriáját (**Filmgenre**). Nekünk kell eldöntenünk, hogy a film mely korban játszódjon (**Filmepoche**), az őskortól (**Urzeit**) a távoli jövőig (**Ferne Zukunft**). Célszerű a jelen időt választani (**Gegenwart**). Ezután határozzuk meg a színhelyet (**Drehort**), illetve a kulisszákat. Ha megtettük, átmegyünk egy másik épületbe (**Requisite**) a kosztümökért. A következő utunk az ügynökségre (**Agentur**) vezet. A rendező (**Regisseur**) vagy a műfaj specialistája, vagy sokoldalú (**Multitalent**) legyen. Az ügynökség 0-9 pontban adja meg a rendező képességeit: feszültség (**Spann**), erőszak (**Brutal**), akció (**Aktion**), érzelem (**Gefühl**), szellemesség (**Spass**), erotika kifejezése (**Erotik**), kidolgozás, igényesség (**Anspruch**), drámai hatás (**Drama**) és a sikeresség (**Erfolge**). Ez utóbbi igen lényeges szempont, a táblázat zöld színnel jelzi. Megtudhatjuk, hogy melyik filmet rendezte (**Film**), valamint a napidíját (**Verhandlung**). Ha elfogadjuk, az "**Engagieren**" pontot válasszuk.

A producert hasonló módon, a rendezők közül válasszuk ki, vele szemben azonban már alacsonyabb követelményeket támasszunk. A színészek kiválasztásánál a karakterről, az erőről, a komikumról, az erotikai kisugárzásról és természetesen a sikeresség fokáról kapunk információkat. A szerződés megkötése a rendezőkéhez hasonlóan történik.

Statisztériának választhatunk képzetlen (**Zivilbuerger**), képzett (**Statisten**) statisztákat, vagy színészeket (**Schauspiler**). Döntünk a kaszkadőri (**Stuntteams**) és az operatőri csoport színvonaláról. Ez utóbbin nem érdemes spórolni. A filmzene megírásához zeneszerzőt válasszunk. Ő az egyetlen akinek fix összeget fizetünk. Ha sci-fit forgatunk, akkor az effektek kiválasztásához menjünk át a Special-Fx épületbe.

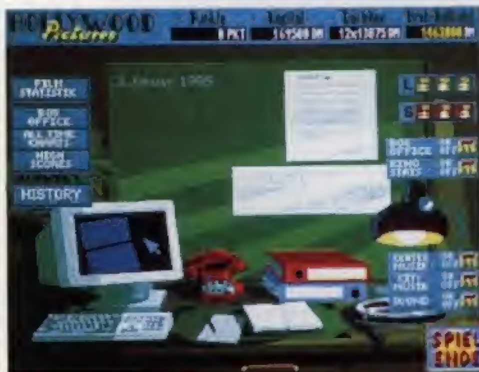


A filmkölcsönző. Gyakran látogatott hely, mozink részére kezdetben csak innen tudunk filmeket szerválni.

Visszamegyünk a filmgyárba, ahol a filmünk összetevőinek értékeit (0-9) kell meghatároznunk, a következők szerint: feszültség, helytállás, akció, szomorúság, öröm, szeretet, komikum, erotika, kidolgozás és drámaiság. Most már elindulhat a filmgyártás (**Drehstart**), s megtudhatjuk, mennyi lesz a tervezett gyártási idő. Forgatókönyvet mi is összeállíthatunk, ha a filmgyárban a **Drehbuch** feliratra clickelünk. 5 oszlopnyi szó áll rendelkezésünkre a film tartalmának megírásához. A gyártás akkor indulhat, ha meghatároztuk a film címét és műfaját.

A film elkészülte után megkapjuk a tételes elszámolást. Az előadás a következő pénteken 18 órakor lesz, itt megismerkedünk a film terjedelmes kritikájával amelynek végén megtudjuk, hogy hány csillaggal minősítették. A következő héten jelenik meg a top-listás helyezés. Ezért pontokat és nézőként 2 DM-t kapunk. Január és szeptember között minden hónap első vasárnapján 20 órakor filmfesztivál van, ahol valamelyik filmünk díjat nyerve újabb pontokat hozhat.

Végszóként talán csak annyit: a játék nem grafikai megoldásai miatt, hanem inkább a komplexitása és életszerűsége alapján nyeri majd el a stratégiai játékok megszállottjainak tetszését. Jó érzés bepillantani a rendezők világába, érdekes feladat a mozinézők érdeklődésének felkeltése és állandó szintentartása. Amiről eddig kívülállóként a filmszínházak előtti sorbanállás alatt ábrándoztunk, a játékban valósággá válik.



A hivatalunk. Valójában kommunikációs centrum: állás mentés, töltés, pontszám, helyezés, beállítások helyszíne.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

HOLLYWOOD PICTURES — KIADJA: STARBYTE

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **79%**

AMIGA: 500 1200 CD32



Los Angeles 2015. A háború az emberiség elpusztításáért már 20 éve tombol. Mi azon "szerencsések" közé tartozunk, akik túlélték a nukleáris katasztrófát, s most az azt követő kegyetlen, sötét időkben kénytelenek élni. **Csak egyetlen lehetőségünk van:** segíteni John Connornak egyesíteni az emberiség utolsó túlélőit, s együtt ellenállni az önállósult robotok fenyegetésének. De felvetődik a kérdés: vajon képesek vagyunk végrehajtani ezt a nem könnyű feladatot?

THE TERMINATOR FUTURE SHOCK

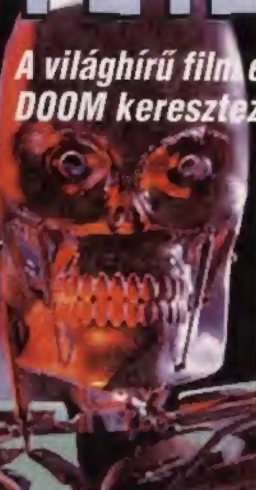
A világhírű film és az ugyancsak kasszasikert elért DOOM keresztezéséből izgalmas játék született.



Az utcákon a filmből ismerős jelenetek fogadnak: felborult autók, romos épületek.

VIRTUÁLIS VALÓSÁG

Emberünk mozgatása egyszerűen tökéletes. A Doomban például túl gyorsan haladhattunk a tájon, itt viszont 100%-ig érezhetjük, hogy gyalogszerrel vagyunk (de persze lehetőség van futásra is az Alttal). **A fejünket, illetve a fegyverünket pedig - az egérrel való irányításnak köszönhetően - olyan gyorsan és arra forgathatjuk, ahogyan és amerre csak akarjuk.** Az összhatás tehát már gyalog is tökéletes, pedig még nem szóltam a járművekről. **Felülhetünk ugyanis egy HK vadászgépre, vagy a filmben is látott dzsipre is,** ahol csakúgy mint ott, mi is egy fedélzeti géppuskával lövöldözhetünk. Az autó, és az űrhajó szintén könnyedén irányítható, s mindezekhez hozzá kell még tenni, hogy **az ellenség is eszméletlenül jól van mozgatva.** A már ismerős ellenséges robotrepülők amint felénk fordulnak, szinte már úgy érezhetjük, mintha tényleg beléptünk volna a filmbe. Az igazi szenzáció pedig még hátra van: **a játék rendelkezik virtual I/O-val,** tehát akinek van egy virtual sisakja (a Victor Maxx és Forte VFX1 típusokat támogatja a program), annak tényleg teljes lesz a virtuális valóság.



AZ ATMOSZFÉRA

Egy teliholdas éjszakán Los Angeles romos utcáin találom magamat. Körülöttem leomlott épületek, kiégett autók, rothadásnak indult tetemek, csupán a szél zúgását hallom. Amint elindulok, halkan csosszan a surranóm a rég nem takarított utcaköveken, majd pattogó tűz mellett haladok el. Hamarosan furcsa búgás üti meg jobbról a fülemet, oda fordítom a fejem: alig pár másodpercem marad, hogy lézercélzós géppisztolyommal befogjam a felém közelítő drone-t. A fegyver hangosan csattan fel, a drone pár golyó után nagy detonációval robban fel. Folytatom az utamat, felkaptatok egy félig leomlott épület tetejére, s körültekintek a kopár vidéken. Nehéz küldetésnek nézek elébe...

Nos ezzel a kis élménybeszámolóval csupán egy dolgot akartam érzékeltetni: hogy **a játéknak van HANGULATA.** Ezúttal a Bethesda kitett magáért. A pályák kidolgozása a Doommal is felveszi a versenyt: a terep szép, részletes, a realisztikus fényhatások nagyot dobnak a hangulaton. **A becsapódó lövedékek megvilágítják a környéküket, ha felrobbantunk egy roncsot, a lobogó tűz világossággal borítja be a környező falakat.** A még ép házakba, a szétrombolt üzletekbe betérhetünk, a romokra felmászhatunk, egyszóval **szinte mindent megtehetünk, ami az eszünkbe jut.**



Az akció során különböző járművekbe szállhatunk be.



A hagyományos fegyverek látványosak, de nem túl hatásosak.



A térképezés szuper: az egész tillezet, árnyékolt poligonokból áll.

Az atmoszféra megteremtéséhez a grafika után a hangeffektek járulnak nagyban hozzá. A lépészajok mindenütt teljesen valósághűek: a betonon csoszogunk, az épületekben diszkréten kopogunk, a vaslépcsők halkan megkondulnak a bakancsunk talpától. A szél süvít, a tüzek ropognak, a 17 különböző fegyverünknek teljesen egyedi hangzása van, s mindez ráadásul sztereóban. A zenére se nagyon lehet panasz, lévén hogy **mindvégig a filmzene motívumait használták.** Több mint 25 fajta 3D-s modellezett, texture mapped ellenséggel találkozhatunk, 19 akciódús szintet kell bejárnunk, a készítők mindegyikhez legalább 2 óra játékidőt valószínűsítenek. A Doom és a Terminátor rajongói tehát készüljenek: kemény csatára számíthatnak.



A közeli detonáció súlyos sérüléseket okoz.

576 KByte ÉRTÉKELŐ	
THE TERMINATOR	KIADJA: VIRGIN
grafika	9/10
hang/zene	10/10
kezelhetőség	10/10
kihívás	8/10 (PITE — KORREKT — KEMÉNY)
ÖSSZHATÁS	92%
C64:	LEMEZ KAZETTA
AMIGA	
PC:	RAM: 8MB HD: 20MB VIDEO: VGA CPU: 486DX2 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

LION

Az ember azt hinné, hogy az állatok királyának arany élete van. Egész nap heverészik, s ha megéhezik, bekap egy-egy arra járó zebrát vagy antilopot. [illegible] A játékban egy oroszlán vagy egy csapat mindennapjait követhetjük végig. Ezt az életet vadászat, pihenés és a veszélyesebb ragadozók (orvvadászok) elől menekülés tölti ki. [illegible]

A játékot két úton kezdhetjük el. A szimulációban egy teljes élet vár ránk, a maga minden gondjával, míg a másik formában 20 konkrét feladatot kell szintidőn belül megoldanunk. Ezek mindegyike valami újabb ismeretet ad, s érdemes mindet végignézni, mielőtt a szimulációnak nekilátnánk.

EGYEDÜL

Játék közben a kép nagy részét a szavanna foglalja el, alul pedig az irányítást segítő dolgok jelennek meg. Oroszlánunkat az egér tologatásával mozgathatjuk. Minél messzebb visszük a nyilat a kép széle felé, annál gyorsabb haladásra ösztönözzük az állatot. A rohanást persze nem bírjuk a végtelenségig, egy idő után már bárhogy erőlködünk, csak cammogásra futja erőnkből. [illegible] Ha az oroszlánon megnyomjuk a gombot, lelapul, s amíg nyomva tartjuk, kúszva folytatja útját. Más állatokat így, lopakodva érdemes megközelíteni. [illegible]. Egy másik oroszlánnal szintén kattintással vehetjük fel a kapcsolatot. Ha ez azonos nemű, a dolog vége harc lesz, ami addig tart, amíg a gombot nyomva tartjuk. A másik nemet választva a két oroszlán munkához lát és 110 nap múlva egy ifjú egyeddel szaporodik a csapat.



Az oroszlán ma éjjel nem alszik...

TÁRSAKKAL

[illegible]. Ekkor minden oroszlánnal közelítsük meg az áldozatot. Köztük váltani a J gombbal lehet. Amikor az egyikkel támadunk, a többi azonnal követni fogja. Egy magányos oroszlán, ha hím, csak a vezér legyőzésével csatlakozhat egy csapathoz. A nősténynek egyszerűbb dolga van, ha van hely (maximum öten lehetnek), befogadják. A kölykökkel ugyanez a helyzet, 2 évesen, ha hímek vagy nincs már hely, távozniuk kell.

Menet közben a szóköz vagy a jobb egérgomb megnyomására a kép alsó felébe kerülünk. Itt a bal szélen az oroszlán neve alatti csíkok a [illegible]. Az első hárommal a közelben lévő [illegible] (ekkor a kép szélein az abból az irányból észlelt állatok képe jelenik meg), [illegible]. Ezután a pontszám, alatta pedig a nagyító következik. A kinagyított képen szintén megjelennek a közelben tartózkodó állatok, ezért ezt érdemes minél gyakrabban használni. Az iránytű a szél irányát jelzi, amire a préda becserkészésekor kell odafigyelnünk (az a jó, ha az áldozat felől fúj a szél). Az oroszlánokra kattintva a csapattagok statisztikáját nézhetjük végig, a Nap és a Hold pedig az idő múlását jelzi.

NÉHÁNY TANÁCS

[illegible]. A sikert az oroszlán egészségén, erőnlétén és tapasztalatán túl a rejtőzködés, az időjárás, a szélirány, a napszak és az áldozat sérülése is befolyásolja. [illegible], míg a nagyobbakat csak csoportosan támadjuk meg, mert az áldozat is megsebezheti a támadót. A sérülések 3-4 nap alatt gyógyulnak meg, s a beteg oroszlán rosszabbul vadászik.

[illegible] (a felesleges gyilkolásért pontlevonás jár). Amikor az éhség csíkja fél alá ér, mindenképpen enni kell, ha pedig villogni kezd, sietnünk kell. Kaját nem csak vadászattal szerezhetünk, de lophatunk is más oroszlánoktól és hiénáktól.

[illegible], hiszen melegben a mozgás gyorsabban kifáraszt és sok folyadékot fogyaszt. Éhesen azonban nem tud pihenni, így ilyenkor jobb, ha folytatjuk az utat.

[illegible]. Egyedül csak egyet győzhetünk le, ha pedig társunk is van, a kellemetlen állatok elmenekülnek. [illegible] (az üldözés napokig is eltarthat), egyébként meg is támadhatjuk az embereket. A csordákat őrző bennszülött csak akkor veszélyes, ha lándzsájával a hátunk mögé tud kerülni.

Az élőlények az időjárástól függően állandóan vándorolnak. Száraz nyári napokon az erdő felé, esőben pedig a síkságra vonulnak. Sok sikert!


Közös vadászatra indul a család.


Vele inkább ne kezdjünk ki.



Ezt a képernyőt elég gyakran fogjuk látni.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

LION — KIADJA: U S GOLD

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **75%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 20MB VIDEO: SVGA CPU: 486DX33 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

COMBOK ÉS EGYÉB TESTRÉSZEK

"Helló Skacok! Minket a nyugvó, alvó, a "ködös jövőben szuszmákoló" Long Life Data Disc érdekel. Légyszíves, derítsetek ki róla valamit és írjatok! Sokan megrohamoztak, s elárasztottak engem ötletekkel. Ugyanis a lakótelepen én vagyok a szóvivő, a többiek túl félénkek ahhoz, hogy írjanak. Próbáltam őket lebeszélni az ötletekről, mert a felmerülő problémák (gondolok C64-nél például a memóriahiányra) gátat hagynak maguk után, és ezt átugrani nagyon nehéz! De NEM lehetetlen! Én személy szerint a Basic nyelv minden tulajdonságát, csínját-bínját, logikai részeit elsajátítottam, de a gépi kódú programozás valahogy nem megy. Ezt könyvből nem lehet megtanulni, csak sok újszeri próbálkozás és nagyon jó logikai készség mellett. (...)

Visszatérve az ötletekre, könyörögtek (mármint a többiek), hogy közöljem le az Ő ötleteiket is. Most Sanyira és Lacira vagyok kénytelen dönteni ezt az ötlettengert. Na, most pedig következzenek a többiek által összeállított ötletek a Long Life Data Dischez:

- minden szereplőnek más a vége (azaz, ha végigviszi a játékot);
- többen megerősítették és megfontolták a kivégzés ötletét (vannak köztük jó számítógépesek is - csak, hogy tudjátok);
- lehetnének combok a'la Killer Instinct (nem tartom jó ötletnek);
- sok új ember (közöttük lehetne nő is);
- új, átpofozott csomagolás;
- nem baj, ha kb. 2x annyiba kerül;
- nyújtson felhőtlen szórakozást;
- körmérkőzési táblázat (a kézikönyvben);
- megjelenés az 576 KByte-ban;
- fröcsögjön a paradicsonlé (magyarul: vér).

Eddig ennyi. Remélem tudnak válogatni az előző levél és ennek a levélnek az ötleteiből. A levelet akár Zolee is berakhatná a Csevegőbe, habár meggondolandó. Várjuk leveledet, viszlát: IZOMTRIKÓ, alias Csere Krisztián a szóvivő, és a többiek: Csere Krisztián, Gulyás Gábor, Szuter Csaba, Szentes Balázs, Szentes Péter, Bellák Balázs, Nádas Attila, Szabó János, Halász László, Sárecz Elemér, Madarász Ödön, Orsós Pifta, Timanyira Rongybubba, Kotoriba Warriors (Dj. Cigány), Légy Lala, Kotor Annamária, Obszcén Név, Dj. Alladin, QKA MC, Richie PI, Kozso, Jeejee, MW8, MC Hamburgler, Hoót Dóg, Cool cica, még egy obszcén Ödönke, Dudás Lola, Bögyös Macalino.

VANNAK, AKIK SZEMÉLY SZERINT NEM AKARTÁK MEGNEVEZNI MAGUKAT. EZEK VÁLASZTOTTAK MAGUKNAK BECENEVET, ILLETVE ÁLNEVET!"

Kedves Izomtrikó és Kompániája! Meginterjúvoltam a Long Life készítőit, akik átnyálazva az ötleteiteket a következőképpen összegezték véleményüket: Data Diskről elvileg lehet szó, de két dolgot nem értenek. Egyrészt a combokról nekik nemes női testrészek jutnak eszükbe, nem pedig egy C64-es verekedős játék, az az ötlet pedig, hogy minden szereplőnek más legyen a vége, nem értlemezhető. Melyik vége? A feje, vagy a lábikrája?



SZÁRNYAS TIPITAPI RITA

"Tisztelt 576 KByte! *(Rebel 2 kódok és az újévi jókívánságok következnek, köszi, a folytatás pedig emigyen szól:)* Balczer "B²" Balázsnak a véleményével (absolute zero) nem értek egyet. Nekem ugyan nincs gépem, de ha valaki nem tud Pentiumot venni, az ne akarjon az újságon változtatni és ne is ócsárolja azt. Lehet, hogy számára a technika, meg az újság külseje az elérhetetlenséget jelképezi, de ha már ez sem tetszik, inkább az után nyúljon, "ami elérhető"!

- Ha barátságos hangra akar találni Mr. B², talán körül kellene nézni és haverokat keresni, nem pedig egy újságtól elvárni mindent!
- Mindenki többet szeretne megtudni egy GAME-ről, színes fotókat látni róla, értelmes, részletes leírást, nem pedig 48, vagy 576 oldal fekete-fehér baráti csevelyt, hasra puszit és olyan okoskodó, gyerekszobahiányos majmok leveleit, mint egyeseké.
- Ha kuckó kell, szóljon Papp Ritának az úr!
- Egy gyereknek meg van ama szüksége, hogy az ő kedvenc lapját, ami telis-tele van színes fotókkal, tuti tippekkel, kafa Zolee csevegővel, megmutathassa a kishitű JOYPAD-os, stb. haverjainak, és azok elfehéredjenek, mint a jegesmaci. Nem pedig arra, hogy mások kiröhögjék őt, mondván pl.: Milyen dedós ez a B², már 96-ot írunk, ő meg csak azt a szar, homoszexuális, kép és színmentes, baráti csevelylapot olvassa, hát nem nevetséges?
- A betét szuper. Bár nekem csak néha adatik meg gép elé ülnöm és esetleg használnom is. Aláírás: L - THE HOOPHERO"

Szasz HoppáHős! Úgy lenyomtad B²-t, mint a 19 forintos Antall Józsefes bélyeget! Szegény eléggé el lesz szontyolodva, de hát szeláví. Csak Papp Ritus meg az a rühes Tipitapi Dinója meg ne tudja, mert még a végén megjelentetnek egy újabb slágergyanús felvételt Bénégyzet a végzetem címmel. Hallom, jól fekszik a betét. Még szép! Extravékony, nedvszívó, egészségügyi szempontból tesztelt, csak éppen szárnya nincs.

MIJJEZAHÜLYESÉÉÉG?

"Kedves Zoleekám! Én vagyok az drágaságom, Magdi néni. Azért írok, mert szomorú esemény történt. Fájdalommal tudatom Veled drága Zoleekám, hogy szeretett lányunk, unokánk, dédunokánk Tumor Rozi, 81. életévében meghót. Rozika (ahogy mi neveztük), nagyon szerette a lekváros buktát és az 576 KByte című számítástechnikai magazint. Én nemrég, egész pontosan 6. hó 23-án meglátogattam a háztömbtől 200 méterre lévő újságost és az attól 100 méterre levő pékárust. Rozikának, Isten nyugosztalja, vettem a 81. születésnapjára a fent említett újságból egy példányt a hírlaposnál és vettem egy negyed lekváros buktát. Az a fránya 576 olyan drága vót, hogy nem maradt pénzem egy egész buktára. Zoleekám, tudod milyen nehéz 11.000 Ft-ot beosztani egy hónapra? Na mindegy, tehát ott tartottam, hogy vittem nagy sebbel-lobbal (a jégen elcsúsztam, mert egy huligán beakasztott hátulról - azóta mindig arra megyek -, és akkorát estem, hogy vérzett a fejem. Ez vót a seb. Érted ugye édes egyetlen arany bogárkám!) Tehát vittem az ajándékot Rozika szülinapi zsúrjára, ahol ott vót már 6 öregember.

Nem tudom mit csináltak Rozikámmal, de az nagyon sikongatott. Az egyik mellesleg foglalkozott vele,



EVEGŐ

egy másik hörgött, meg gimnasztikázott, a többiek pedig csapatba verődve, vergődve verték a dákójukat (én is szeretek billiárdozni) meg egymást ilyen szöges bőrökkel (biztos mazoisták vótak). 5 perc múlva Rozika felsikoltott aztán elterült a padlószőnyegen. Utána fel sem kelt. Az orvos azt mondta, hogy az izgalomtól szívrohamot kapott szegényke.

A 6 papa eltekert a házból (biciklivel vótak), én meg gyorsan papot hívtam, hogy Rozika ne jusson a pokolra. Estefelé megjött a pap, én pedig megkínáltam a testemmel, de nem volt rám vevő. Talán soknak találta az éveim számát, vagy a pénzt, amit kértem. Azt mondta, hogy a kántor a templomban sokkal olcsóbb és jobban csinálja. Erre én otthagytam csapot-papot és hazatekertem egy lopott biciklivel. Vittem az 576 KByteot is. Rozikának úgysem kellett már. Az utcán az egyik huligán azt mondta, hogy Terminator vagyok, élő szövet a fémvázon. Na mindegy. Az én korombann már nem törődik az ember ilyen sértésekkel.

Siettem haza, hogy elolvassam az 576 KByte-ot.

Jaj Zoleekám! Az újság egy erkölcsi fertő. Pornóképek, meg minden egyéb."Olvass belém"- ez vót odaírva az egyik laza erkölcsű lány képe mellé. Meg az, hogy "Forró", meg az, hogy "Elmesélem a titkaim". Hova süllyedt a világ! Hát mondd meg nekem Zoleekám, milyen emberek azok akik ilyen kéjnedvektől csöpögő lapot kiadnak? Ejj-hajj. A mi korunkban még nem vótak ilyen élvezkedési cikkek, mi csak hagyományosan csináltuk, oszt istenem.

Na most már zárom soraimat, mert kezd fájni az agyam, oszt nincs másik belőle. Vigyázz magadra! Millió puszit küld nénikéd: Magdi"

Ki a fene maga? Bár azt hiszem, a megoldás a következő levélből kikövetkeztethető (már csak azért is, mert egy borítékban érkezett a kettő...). Mindig sejtettem, hogy nagyapám Sherlockról magyarított Áprilira.

"Helló Zolee! P.U.É.K.! Egy kicsit elkéstem, de nem baj. Ma este is eluralkodott rajtam a pesszimizmus, igyhát tollat ragadtam, h. levélbe öntsem, ami a szívemet nyomja. Írni akartam az élet értelmetlenségéről, a világ teremtéséről, a világban elfoglalt helyünkről, de nem sikerült. Ez a negyedik levél, amit írok. Az első hármat szét kellett tépnem, mert nem tudtam megbirkózni a monumentális feladattal, világról alkotott képemet kifejtsem, mindenre kiterjedően.

Ezért most csak tömören: az élet pénz nélkül szar, de ha van pénz, akkor is értelmetlen. Mit hagyunk hátra halálunk után? Semmit. Na jó. Más vizekre evezek, mert már majdnem kést ragadtam, hogy felvágjam az ereimet. Zolee, ha teheted, menj el a könyvtárba és kölcsönözd ki P.W. Atkins Teremtés c. könyvét. Ezt minden embernek el kellene olvasnia. A világegyetem keletkezésével foglalkozik, természetesen tudományos szemszögből. Bebizonyítja, hogy nincs Isten, vagyis, hogy nem kellett a teremtéshez külső isteni kéz. Huhh. Ez nyersre sikeredett. Aláírás: Ádám a transzvesztita (csak a nagyi meg ne tudja...)"

Hiába, a nemiség a családod címere. "Nagyanyád" leveléből kitűnik, hogy ennyi idősen sem tagadja meg magától a mindennapi BETEVŐT, de te sem szenvedsz hiányt semmiben (fiúk is, lányok is: igazad van, kétszer akkora esélyek). A Teremtésről pedig csak annyit, hogy én leragadtam annál a kérdésnél, hogy melyik volt előbb: a tyúk vagy a tojás.

ÜZENŐFÜZET

Dr. Jánosi Gergelynek, a DangbirD Multimedia Studios hagyatékát kezelő jogi személynek *üzenem, hogy DangbirD elhullásáért semminemű felelősség nem terhel. Egy kicsit azért sajnálom ezt a jómadarat, hiszen a vérét adta a Csevegő táplálásáért, de sajnos olyan terjedelmű elemzéseket és verseket írt, amit még az Élet és Irodalom öblös hasábjai sem bírtak volna el. Hogy azonban ne tűnjek hálátlannak, kérem tisztelt doktor úr, küldjön el Vészmadár hagyatékból egy maximum 10 soros költeményt (biztos akad e szorgos ember/madár hátrahagyott töredékei között ilyen terjedelmű is), és én a végtisztesség jegyében leközlöm azt. Hallod DangbirD?! Ne dobd már fel a talpad! Nincs temetéshez illő ruhám.*

Astronautnak *köszönöm a bűvésztrükköt, a Murphy törvényeket, a Wing Commander novellát, meg az egyik átlagos napjának naplóját. Csak egy valamit árulj el nekem, Űrhajós kollégám: hogy szeretheti egy ilyen értelmes és sokoldalú ember David Hasselhoffot? Még a béjvacs csajok oké, de hogy az a nyálzuhatag?! Bocs, biztos csak féltékenység mondatja velem...*

Molnár Ferencnek *üzenem, hogy írói vénáját díjazni fogjuk (nem esik messze az alma a fájától; a családban már volt egy híresebb tollforgató). Kérlek, hogy írj még néhány hosszabb ismertetőt, de nagyobb hangsúlyt helyezz az ötletekre és tippekre, mint a kezelésre, ami úgy is le van írva a kézikönyvben. A WCI teszt tök baró lett, csak így tovább!*

A Berényi famíliát *(Bence, Manót, Tündét és Zsoltot) mindenestül pusszantom. Macskátok nincs?*

Vucsis Viktornak *azt üzenem, hogy bekerült. Mondjuk ebben nagy szerepe volt a leveléhez mellékelt képnek is. Hogy mit ábrázolt, azt nem bírja el a nyomdafesték, de a kíváncsiak kedvéért elárulom a telefonszámot, ahol a kép tartalmát bő lére eresztve kifejti egy szőke női hang: 00-1-809-474-4704.*

Bénégyzetnek és bagázsának *üzenem, hogy Magyarország műtrágyafelhasználásának éves szintű ismerete, trágyafajták szerinti lebontásban, a hazai termőterületekre vonatkoztatva igen fontos tudnivaló. Jómagam az OKTV-n ezzel a témával radíroztam le a zsűrit a katedráról. Főleg akkor estek be az asztal alá, amikor a szerves eredetű trágyafajták ismertetésekor még a kutyagumifelhasználásról is voltak naprakész számadataim. Régi szép idők...*

A huszadik század végén újabb gazdasági válság söpört végig a világon. Egész nemzetek váltak fizetésképtelenné és hatalmas bankok jelentettek csődöt. Az összeomlást csak néhány mammutvállalat kerülhette el. Az egyik ilyen az M.R. volt. Az M.R. felvásárolta a Microfirmet, egy kis szoftverfejlesztő céget és ahogy az lenni szokott, a régi vezetőket azonnal szélnek eresztette. Néhány év múlva egy új fejlesztő jelent meg Shadowhawk néven a piacon, Snark Hunter című játékának demójával. A program annyira jó volt, hogy mire a végleges változat elkészült, már mindenki ezzel játszott. Aztán március 15-én 12 óra 1 perckor az összes számítógép és ennek következtében minden közlekedőeszköz és erőmű leállt. Természetesen a bajt a Snark Hunterben elrejtett vírus okozta és senki nem tudta, kik készítették a programot. Shadowhawk pedig előlépett a névtelenségből, hogy fegyvereseivel átvegye az uralmat a Földön.

A volt nagyhatalak persze nem nézhették tétlenül, hogy egy őrült felborítsa a világ rendjét, s így gyorsan létrehoztak egy közös hadsereget, amelynek vezetőjéül minket szemeltek ki. A dolgunk elképesztően nehéz lesz, hiszen a szövetséges csapatok Közép Amerika egész kis területét birtokolják, az ellenfél pedig hihetetlenül gyorsan terjeszkedik. Szerencsére a háborúban néhány szövetséges segítségére is számíthatunk: a végső győzelemhez rengeteg kis csatát kell megnyernünk, talpalatnyi területekért kell megküzdenünk, s szorítanunk egyre hátrébb a lázadókat.

Az egyes pályák előtt egy rövid eligazítást kapunk a csinos Clarke őrnagytól, majd megjelenik a Föld térképe. Ezen szürke jelzi a semleges területeket, narancssárga a mi terjedésünket, a többi szín pedig az egyes katonai tömböket.



A játék jó, de kilóg a MICROPROSE futószalagról lekerülő csúcsjátékok sorából.

Játék közben a képen a harctér egy kis részletét látjuk. A terep épületeinket és katonáinkat körülvevő része kicsit világosabb a többinél. Csak az itt zajló eseményeket követhetjük, ami az árnyékos részben történik, arról semmi információt nem kapunk. A jobb felső sarokban lévő ábra a teljes terület térképét mutatja. A kinagyított részt mozgatni vagy ezen a térképen vagy a kép szélén a jobb egérgombot lenyomva tudjuk. Ahogy a kurzort mozgatjuk a terület fölött, a kép alján a nyíl alatti dologról olvashatunk információt. Ez épületek esetén azok neve, állapota, valamint az, hogy mit gyártanak éppen és mennyi nyersanyag szükséges még a munka befejezéséhez. Katonák esetén ezeken túl az egység páncélzatának (Arm), lőerejének (Dam) és sebességének értéke látszik. Ha valamire rákattintunk, jobboldalt az egység típusától függően további információk, valamint az egységet irányító gombok jelennek meg.

ÉPÜLETEK

Amikor egy épületet kiválasztunk a jobb szélen alul az irányító gombok, felette pedig néhány információ tűnik fel. Ha az egység termel valamit, itt látjuk hogy mit csinál (Production), mennyire hatékonyan teszi ezt (Efficiency - minden elkészült épülettel vagy katonával egy százalékkal nő) és menynyi ideig tart még ez a művelet (Minerals to Go). Ha az egység embert, élelmet vagy energiát szolgáltat, itt két oszlop látszik. Az egyik az összes ilyen típusú egység által előállított darabot, a másik pedig a jó működéshez minimálisan szükséges darabszámot mutatja.

Jobboldalt a legfelső két gombbal elindítani, illetve leállítani tudjuk az épületek munkáját. A Quota gombbal a gyártott egységek számát adjuk meg (leáll a termelés, 1 vagy 5 egység, illetve folyamatos termelés.

Főhadiszállás (Command Centre): Ez a legfontosabb struktúra, hiszen a csata megnyeréséhez ellenfelünk hasonló épületét kell lerombolnunk, vagy ha ilyen nincs, összes épületét megsemmisítenünk. Itt megtudjuk, hány katonánk van és mennyi volt eddig a veszteségünk. Innen indíthatunk útjára kémeket, szabotázs akciókat, valamint megadhatjuk, mennyit költünk ezekre a tevékenységekre. A kémek ellenséges csapatokat állíthatnak át a mi oldalunkra (Gather Information), illetve akadályozhatják a szállításokat és megsemmisíthetik az épületeket, katonai egységeket (Sabotage). Természetesen ez sok pénzbe kerül, s minél többet költünk ezekre az akciókra (Intelligence Spending), annál nagyobb lesz a vállalkozás sikerének valószínűsége. Eközben persze az ellenség is hasonló akciókba kezd, ami ellen védekeznünk kell. A Counter Intelligence gombbal az erre fordított összeget adhatjuk meg.





E A N S

AR!



Ha a lakótelepet szétlövik, a csatát elvesztettük.

Laboratórium (Research Centre): a tudósok itt fejlesztik ki és tesztelik új találmányaikat. Az itt látható négy gombbal új páncél, motor, lőszer és építő szerkezet fejlesztését kezdhetjük meg.

Szerviz (Supply Depot): a csatában megsérült egységeket javítja meg és látja el felszereléssel. A Repair Buildings a legközelebbi romos épület megjavítását, a Repair Mobile pedig a sérült járművek helyrehozását kezdi meg. Ha egy kiválasztott egységet akarunk megjavítani, kattintsunk a szervízen, majd lenyomott gombbal menjünk a hibás épületre vagy járműre.

Hangár (Airfield): a helikoptereket és repülőket a földön itt tárolhatjuk. Hangár nélkül nem építhetünk ilyen egységeket. Az itteni három gombbal építhetünk bombázókat és kétféle vadászgépet. A három Scramble gombbal pedig útjukra indíthatjuk az éppen itt állomásozó gépeket.

Lakótelep (Population Centre): seregünk bővítéséhez nélkülözhetetlen, hogy legyenek emberek, akik a gyárakban és a földeken dolgoznak. A lakosok száma határozza meg a katonák maximális számát és a termelés gyorsaságát is. Az első lakótelep megépítéséhez kattintsunk a főhadiszállásra, majd a gombot nyomva tartva vigyük a telepeseket az új helyre. Ha jó helyet találtunk (ez egy a birtokunkban lévő út mellett kell legyen), a mozgó keret zöldre vált. A kiválasztott helyen kezdetben egy 1000 fős sátortábor jelenik meg, mely az idő múlásával 25000 emberes felhőkarcolóvá növi ki magát. Amikor valamelyik telepre rábökünk, jobboldalt pillanatnyi lakóink és a katonák fenntartásához szükséges emberek száma látszik.

Kaja (Food Sources): természetesen a sok embernek rengeteg élelemre van szüksége, különben a népesség gyorsan csökkenni kezd. Minden embernek egy egység kajára van szüksége. Az itt termelt kaja mennyisége attól is függ, milyen területre építkeztünk.

Nyersanyag (Mineral Sources): az ásványi anyagokra minden építkezésnél és új katonák kiképzésénél szükségünk lesz. Az anyagokat a bányákban (Mine - csak ásványi anyagokban gazdag, piros X-szel megjelölt területen építhetjük fel, de nem kell út közelében lennie) termelhetjük ki és vasművekben (Steel Mill) tárolhatjuk a későbbi felhasználásig.

Energia (Energy Sources): minden épület és jármű üzemeltetéséhez energia kell. Olaj, szél és naperőművet építhetünk, s mindegyik termelését befolyásolja az építkezés helye.

Gyárak (Factories) Ezek az épületek termelik a hadsereget. A barakk katonákat, a többi pedig járműveket gyárt. A gyárak között hatékonyságukban van különbség. A barakkban az Assign Officer gombbal egy kiválasztott katonát léptethetünk elő. Ehhez kapcsoljuk be a gombot, majd amikor jobboldalt megjelenik az új rang, nyomjuk le a gombot a barakkon és lenyomva vigyük a kiválasztott katonára. Ha megnyomjuk a gyár támadás gombját, minden kikerülő egység támadó módban indul útra. Ugyanígy az új katonák célját is megadhatjuk: Gombnyomás a bázison, s nyomva tartva jelöljük ki a célt.

Bunker: támadások alatt nyújt védelmet az embereknek. A támadónak először az épületet kell lerombolnia, a bennlévőkkel csak utána foglalkozhat. Az embereket az egérgombot nyomva tartva vihetjük be ide.

Ágyútorony (Gun Turret): megerősített páncélzattal körülvett, automatikusan működő löveg.

Radar: a belátható területet növeli.

Fal (Wall): a fontos területeket védhetjük vele.

Rakétasiló (Missile Silo): innen rakétákkal lőhetjük az ellenség főhadiszállását, illetve műholdat lőhetünk fel, ami az ellenség egységeinek nyomonkövetését segíti. Először mindig egy rakétát kell gyártanunk, majd ha ez elkészül (egy villogó piros pötty jelzi), dönthetünk, hogy mire használjuk fel. Ha fellövünk egy műholdat, két új csík jelenik meg. Az egyiken saját, a másikon ellenségünk műholdainak számát látjuk. Rakétát csak a főhadiszállás ellen használhatunk. Elég pontatlan fegyver, ezért csak végső esetben vessük be. Ellene véde-



...itt már kevesebben.



Sivatagi akció, utánpótlás nélkül. Teljesítése szinte lehetetlen.

dakkal lehet, hiszen a rakéta a magasban a holdat méri be, s azt semmisíti meg a bázis helyett.

Híd (Bridge): ha a hídhoz vezet út, kőhíd készül, egyébként egyideiglenes valami fából. Csak víz fölé tehetjük.

KATONÁK

A katonákat hat szám jellemzi: Visual Range - hány egység távolságra látnak, Hit Points - mennyi sérülést viselnek el, Weapon Damage - mekkora sérülést okoznak, Speed - sebesség, Armour - páncélzat és Reload Time - a fegyver újratöltéséhez szükséges idő. Ebből az elsőt a kiválasztott egységet körülvevő piros kör, a többit pedig az alsó sorban megjelenő felirat jelzi. Az újratöltés idejét, a megölt ellenfelek számát és a tapasztalatot (Rank - a célzás pontosságát és az okozott sérülés súlyosságát módosítja) jobboldalt a térkép alatt találjuk. Az alatta lévő gombok közül az Attack minden közeledő ellenfelet megtámad, a Retreat pedig visszavonul, ha veszélyt észlel. A Lock Targetre egységünk addig támadja célpontját, amíg vagy ő vagy az ellenség megsemmisül. A Cease Fire ezt a parancsot törli.

Őr (Scout és Scout Bike): fegyver nélküli emberek, akiknek egyetlen feladatuk a látható területek kiterjesztése és az ellenséges katonák és épületek felfedezése. Itt a Designate Tile gombbal megvilágíthatjuk az ellenség egy egységét, így segítve a tüzéreket a pontosabb célzásban. A Shadow Mode hatására őrünk észrevétlenül követi a kiválasztott ellenséget.



Ez a vírus felelős mindenért.

Mérnök (Engineer): a lakótelepeken kívül ők építenek minden épületet. Nincs fegyverük és páncéljuk is gyenge. Épületet csak sík, út melletti területre tehetünk, melyet teljes egészében látunk és nem ácsorog rajta senki (kivétel a bánya, a fal, az ágyútorony). Ha egy romokkal vagy fákkal teli területre visszük, automatikusan elkezdi megtisztítani a terepet.

Teherautó (Dump Truck): nyersanyagot szállít a bányák és a vasmű között (ilyenkor megkeresi a legközelebbi saját bányát). Ezen túl föld- és aszfaltozott utakat épít, amivel a közlekedést és a terjeszkedést gyorsíthatjuk. Utak építéséhez először várjuk meg, hogy a bányában telepakolják a járművet, majd kapcsoljuk ki a bányászatot (Mining Mode) és vigyük az építendő út elejére. Ezután válasszuk ki az út típusát és jelöljük ki az út végét. Ha menet közben elfogy a nyersanyag, visszamegy a bányába feltölteni a rakteret.

Csapatszállító (Military Truck): katonákat és tüzér egységeket szállít. Legfeljebb hat egység fér fel rá.

Teherautó (Construction Vehicle): az építkezéshez szükséges anyagokat szállítja, így felgyorsítja az épületek befejezését. Hegyek között rosszul halad, így ott nem érdemes használni.

Csapatszállító: a Jeep 1, az Armoured Personnel Carrier 6 ember vagy löveg szállítására alkalmas. Mindkettő fegyverrel és páncéllal is felszerelt jármű.

Repülőgépek: ezeknek az egységeknek csak a kifutópályán adhatunk parancsot. Ezután vagy végrehajtják a parancsot és visszatérnek vagy lelövik őket.

Tüzér egységek: ezek egy része saját járművel rendelkezik, míg a többit valamilyen szállítóeszköznek kell húznia.

Ezeken túl még jó néhány egység van, de ezek csak a hat jellemzőben különböznek egymástól és használatuk teljesen normális.

IRÁNYÍTÁS

Egy katona irányításához először egy gombnyomással ki kell választanunk. Ezután lenyomott gombbal vigyük a célkeresztet az új helyre. Ha ez üres terület, katonánk odamegy, ha ellenség, megtámadja. A katonák sebességét befolyásolja a terep minősége. A katonák típusuktól függően tulajdonképpen négyféle fegyvert használnak: sima lövedéket, páncéltörőt (pl. Bazooka, Marines és minden Hover), robbanóanyagot (amely egyszerre több ellenfelet is megsebesíthet, pl. tüzérek, bombázók) és ívben repülő lövedéket, amellyel akadályok mögé is belőhetünk.

Ha egyszerre több egységnek akarunk parancsot adni, a bal gombot nyomva tartva jelöljük ki azt a téglalapot, melyben a katonák vannak. Ezután az egyik katonát kiválasztva az egész csoportot az előző módon irányíthatjuk. A csoport kijelölése megszűnik, ha rábökünk valami másra.

A csapat feladata hasonló, de tartósabb formációt alkotnak. Létrehozásához fogjunk meg egy egyedülálló katonát és vigyük rá a csoport valamelyik tagjára. A csoport vezetője a legmagasabb rangú katona lesz, az ő figurája villog, a többit pedig kék árnyék veszi körül. A magasabb rangú tiszteket körülvevő katonák főnöküktől kapnak egy kis tapasztalatot (azaz pontosabban lőnek és jobban védekeznek), de ez a csoport feloszlatásakor elvész. A már megismert parancsokat a vezetőnek adhatjuk ki. A formációban álló csapat sokkal hatékonyabban harcol, mint az önálló katonák. Az emberek felállását a Change Formation gombbal változtathatjuk meg (itt rengeteg új gomb jelenik meg, melyek használata teljesen egyértelmű). A Disband gomb a kiválasztott katonát veszi ki a csapatból, a Disband All pedig az egész csapatot feloszlatja.

TIPPEK

A játék elején csak néhány épületet és katonát gyárthatunk, s ahogy egyre előrébb jutunk, úgy jelennek meg az újabb és újabb dolgok. Amikor egy épületet találat ér, elkezd füstölni. Amikor a 75 százalékát szétlövik, működésképtelenné válik, s mindaddig nem termel, amíg meg nem javítjuk. Lerombolt épületeket már nem lehet javítani, ezeket újjá kell építenünk. A romokon keresztül elég lassú a közlekedés, ezért a szemetet érdemes a mérnökökkel eltakaríttatnunk. A katonák rangját a képen fejük fölötti színek jelzik (egy kékcsík - hadnagy _ sárga csillag - generális).

A csatatér egy négyzethálóval kis területekre van osztva. Az egységek mozgás közben e négyzetek között mozognak, s mindaddig nem lehet módosítani az előző parancson, amíg a katonák a soron következő négyzet közepébe nem érnek. Menekülés esetén az egység maga választ egy célpontot, amely elég távol van minden ellenféltől. Ha a Lock Target parancsot nem szüntetjük meg, menekülés közben is lőni fogja ellenfelét.

Az alacsonyabban szálló repülőkre nem csak a légvédelem, hanem minden egyenes lövésre képes katona is tud tüzelni, igaz a levegőbe lövöldöző katonákat fentről is könnyebb eltalálni.

Egy romos területet leggyorsabban a tüzérekkel tudunk elfoglalni. A Designate Tile után tűz a katonán és lenyomott gombbal jelöljük ki a célterületet. Mivel ezek az egységek pontatlanul céloznak, előtte saját katonáinkat vigyük el a közelből.

A főhadiszállás leállító, indító, támadó és védekező gombja az összes katonára vonatkozik, azaz minden katona megáll, folytatja mozgását, stb. A mérnök leállító gombját megnyomva a teljes építkezést töröljük. Ha már az épület egy része kész van, valamennyit visszakapunk a ráfordított nyersanaygból. Az építkezést ideiglenesen leállítani a Quota kikapcsolásával tudjuk.



Cassandra mellett nehéz a feladatra őszpontosítani.

Általában nem áll le a termelés, ha valamihez nincs elég nyersanayg (például élelem). Amikor azonban a vasműben elfogynak az ásványi anyagok, minden gyártás leáll.

Bizonyos pályákon az ellenség vezetője is megjelenik a katonák között. Ilyenkor általában a pálya teljesítéséhez őt is meg kell semmisítenünk.

A stratégiai játékok szerelmeseinek fantasztikusan telt az elmúlt ősz és tél. Aki pedig már megunta - ha van ilyen egyáltalán - a Command & Conquert és a Warcraft 2-t, annak most a MicroProse kedveskedik egy újabb anyaggal. A program jó, de azért kilóg az MP futószalagáról lekerülő csúcs játékok sorából. Ennek egyik oka az, hogy igazán új ötletet nem találtam benne. A megszokott dolgokat tökéletesen valósították meg benne, de aki a Civilisationon nevelkedett, az bizony többet vár. A grafika szintén nem nyűgözött le. A mintegy 10 képpontnyi figurák szinte teljesen észrevehetetlenek, élvezhetetlenek. Nem értem, hogy ehhez miért kellett a Windows memóriazabáló technikáit bevetni. A képernyő görgetése egy kicsit lassú, így egy nagyobb harctéren a csapatok irányítása is körülményesnek tűnik (a jobb egérgombbal való görgetés teljesen használhatatlan, hiszen csak üres területeken működik, egyébként pedig egy a tereptárgytól függő menü jelenik meg). Mielőtt azonban valaki azt gondolná, hogy ezt a programot nem érdemes kipróbálni sem, annak megismétlem, a játék jó, csak a MicrProse-tól vártam többet.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

THIS MEANS WAR — KIADJA: MICROPORSE

grafika	■■■■■■□□□□
hang/zene	■■■■■■■□□□
kezelhetőség	■■■■■■■□□□
kihívás	■■■■■■■■■□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **80%**

C64

AMIGA

PC: RAM: 8MB HD: 20MB VIDEO: SVGA CPU: 486DX66 CD: 1 ZENE: SB SBPRO

KÖRKÉRDÉS V2.0
"A VÁLTOZÁS SZELE"

Ez a lap az ára mellett lehetne jobb is. Igazad van! Azonban az előbbit az előállítási költségek határozzák meg, az utóbbin pedig mi is szeretnénk változtatni. Kérjük, észrevételeiddel segítsd a lap színvonalának további emelését.
(A kérdéseknél a rögzített válaszokat értelemszerűen húzd alá, vagy karikázd be.)

1. Neved, címed:.. Életkorod:..................

2. Milyen géptípus(ai)d vannak?

....

3. Tervezed-e új gép vásárlását az idén, s ha igen, milyen típusút?
❑ Nem tervezek
❑ Igen, mégpedig: ....

4. Milyen típusú játékokat kedvelsz?
❑ lövöldözős ❑ kaland ❑ akció ❑ stratégia ❑ szimulátor ❑ sport ❑ egyéb

5. Milyen neked tetsző filmet láttál az utóbbi időben (írd le 2-3 címét)?

....

....

6. Milyen zenét favorizálsz?

....

7. Mióta vagy a lap olvasója?
❑ 1990-től ❑ 2-4 éve ❑ 1-2 éve ❑ 1 évnél rövidebb ideje

8. Milyen rendszerességgel olvasod a lapot?
❑ előfizetek rá ❑ csak akkor veszem, ha jó program van benne ❑ ha van pénzem, akkor megveszem

9. Az általad vett (előfizetetett) lapot rajtad kívül hányan olvassák? ....

10. Inspirál-e az újságban megjelenő leírás az adott játék megvételére?
❑ igen ❑ gyakran ❑ részben ❑ nem

11. Egy általad játszott, de a sajtóban eddig még nem ismertetett régebbi játék leírása jelent-e számodra élményt?
❑ nem ❑ igen, mert esetleg új fogásokat tanulok ❑ igen, mert érdekel a játék értékelése

12. A lap jelenlegi formátumán (nagyság, oldalszám, tartalom) változtatnál-e?
❑ nem, mert így jó, ahogy van ❑ változtatnék

13. Min változtatnál?

....

....

....

14. Melyik variációt választanád?
❑ Maradjon a lap eredeti formájában (48 oldal + melléklet)
❑ Kéthetente 24 oldalas szám, összességében kissé drágábban
❑ Maradjon meg a havi megjelenés, de megújult designnal, nagyobb formátumban, új rovatokkal, több infóval, de változatlan áron

15. Szívesen olvasnál riportot híres gyártó cégekről, vagy nevesebb játékok szerzőiről?
❑ igen ❑ csak ha nem csökken a programleírások száma ❑ ezek nem érdekelnek

16. A csomagküldő Szolgálat listája milyen segítséget ad?
❑ felkelti az érdeklődésemet ❑ gyakran vásárolok segítségével ❑ feleslegesen foglalja a helyet a lapban

17. Milyen konkrét ötleteid lennének a lap színvonalasabbá tételéhez (rovatok, témák, játékcímek)?

....

....

....

....

Kérjük, hogy válaszodat március 5-ig feltétlenül add postára. Köszönjük, hogy támogattál bennünket döntéseink meghozatalában, hálából cserébe poszter hegyeket és póló dombokat sorsolunk ki 30 olvasónknak.

1996. február

A szerkesztőség

Tudjuk, hogy nem szívesen csonkítod meg kedvenc újságod, éppen ezért a másik oldalra csak rejtvényt és hirdetést tettünk. Ha ennek ellenére sem akarod kivágni azt a kérdőívet, úgy fénymásolatot, vagy beszámozott válaszokat is szívesen fogadunk.

REJTVÉNY!



PRO PINBALL - THE WEB VERSENGÉS 5 EREDETI CD-ÉRT!

Mostani számunkban találhattok egy bővebb összefoglalót a közelmúltban megjelent flipper-szimulátorokról. Abban megismerhetitek minden idők egyik legpazarabb flipperét, a PRO-PINBALL - THE WEB-et, melyet nemrégiben jelentetett meg az EMPIRE INTERACTIVE. Kérdéseink is a stílushoz kapcsolódnak:

1. Mikor bukkantak fel az első flippernek nevezhető játékgépek?
a. '50-es években b. '60-as években c. '70-es években

2. Sorolj fel legalább 3 flipper-szimulátort, lehetőleg nem ugyanattól a cégtől. Bármilyen gépre és bármikor megjelentet is írhatsz (C64-től a konzolokig).

3. Írj egy versikét, amelyben a következő szavak mindegyikét felhasználod (ragozni lehet):
flipper, gomba, pöcköl, gurul, anyós, zabál, huszas, azannyát, haver, árkád

A díjakat a kiadó cég ajánlotta fel: 5 eredeti PRO-PINBALL - THE WEB CD és egy a játék emblémájával ellátott rövidujjú pólót. Ez utóbbi az eddigi legfrankóbb, amit valaha reprezentációs célokra kiadtak. Egyszerűen szép.

...ÉS MÉG EGY KIS MEGLEPETÉS!

Másik rejtvényünk sokkal általánosabb, de legalább annyira bőkezűen bánunk az ajándékokkal, mint a flipperes játékunkban. 5 darab szemetgyönyörködtető póló a jutalma annak az 5 szerencsésnek, aki helyesen válaszol az alábbiakra:

1. Ki írta az eredeti Frankenstein történetet?
2. Ki volt Marco Polo?
3. Mi a lemming?

PUSKA HELYETT CSATABÁRD!

HEXEN

A Doom sémájára épülő programok az utóbbi időben teljesen elárasztották a játékpiacot. Jobb-rosszabb klónok jelentek meg apró változtatásokkal, előfordult, hogy autóba vagy űrhajóba ültették a játékost. A lényeg azonban nem változott - a programot saját szemszögből látjuk, legalább egy tucat fegyverrel rendelkezünk, és mindenféle gyógykapszulával javíthatjuk egészségünket játék közben. Az igazi különbséget a programok között, azt hiszem, a játékok hangulata jelenti. A Doom-sorozat hangulatát szerintem egyiknek sem sikerült utolérnie, meghaladni pedig biztosan nem. Így méltán várhatjuk el az ID Software gárdájától a minőséget: de vajon sikerült-e legújabb munkájukba is átmenteni valamicskét a Doom "zamatából"?

A játékot, ha egyáltalán lehetséges, még klasszabbul kidolgozták, ellenségekből sincs hiány, s az atmoszferikus sztereo zene is dőfi, nyolccsatornás hangok kezeskednek a maximális hatásokról, hangulatról. A helyszíntől függően hallhatunk madárcsicsergést, vad üvöltéseket, vagy felfigyelhetünk a folyó morajlására, esetleg az avar ropogására a talpunk alatt. A készítők szerint eddig soha nem látott megoldásokkal találkozunk: a mocsárban csak sűrű ködön keresztül látjuk a világot, s ugyanígy járunk egy mérgesgáz-felhőbe sétálva (erős köhögés és erővesztés közepette). Emellett váratlan elsötétedések és fényhatások még jobban megnehezítik utunkat - még a Doomon nevelkedett komputer-nyúzóknak is kemény dió lehet. A játék pályái most nemcsak linerisan járhatók be - teleportok segítségével bármikor visszamehetünk előző helyszínekre, s evvel a lehetőséggel jól meg is izzasztják a játékost: megeshet, hogy egy kulcsért vagy egy gombnyomásért pályákat kell visszanyargalászni. Természtesen az életbenmaradás az elsődleges cél a játékban, s ehhez bizony mindig kéznél kell lennie valamilyen kiváló fegyvernek. Az arzenál a szerepjátékokat idézi: kard, buzogány, szöges kesztyű és varázsbotok, varázsketyerék. Igazi csemege mindenkinek!

Egy randaság rövid története

Ökelme nem is sejtette mi vár rá, amikor kilépett az ajtó mögül...

Hmmm. Mintha a pokolban járnék.

A HARCOS, A PAP ÉS A VARÁZSLÓ

Kezdésnél három kaszt közül választhatunk: harcosként, papként vagy varázslóként indulhatunk. Négy tulajdonsággal is fel vagyunk ruházva, melyek a kasztunktól függőek (sebesség, mágia, védelem, erő). Az indulás előtt a Doomhoz hasonlóan nehézségi fokozatot kell választanunk, majd jöhet a csetepaté. Természetesen itt is lehetőség nyílik modemes játékra egymás ellen vagy egymást segítve - páratlan élmény lehet, de sajna nem volt alkalmam kipróbálni.

A három kaszt fegyverei jelentősen eltérnek egymástól. A harcosnak négy közelharcban használatos cucca van; a papnak kettő közelharcra, kettő távolra. A varázslóval csak varázsketyerékre tehetünk szert, melyekkel különféle varázslatokat eregethetünk - megvan ennek is az előnye, például amikor a toronyból lenéztem az udvarra és...

Emellett különféle varázstárgyakra is ráakadunk: pajzsra, medálra stb. A zöld üvegcsékben Molotov-koktél található, a kékek gyógykapszulák, s a lila tégelyekben szintén gyógyhatású lötyit találunk. Ha nem varázslóval vagyunk, a mannát is külön kell összeszedni. Egyszóval a hangulat akár a Doomban, az izgalmak pedig minden várakozást felülmúlnak. Szörny van dögivel, a vér is patakokban folyik. Jó utat!

Kasztválasztás. Varázsló csak ügyeseknek.

Ennek sem fogom feladni az utolsó kenetet.

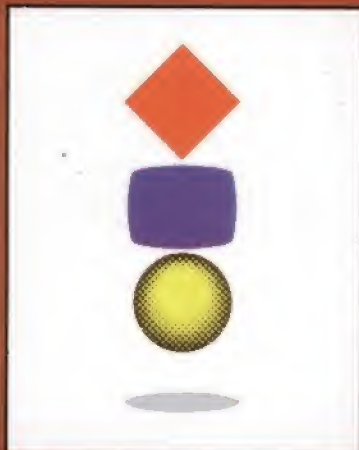
576 ÉRTÉKELŐ

HEXEN — KIADJA: ID SOFTWARE

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **89%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 8MB HD: 30MB VIDEO: VGA CPU: 486DX33
CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS



3DO ROVAT

A minap a Híradót nézve egy különös bejátszásra figyeltem fel: két "jópofa" amerikai srác azt a szórakozást találta ki magának, hogy egy autóból a járókelőkre lövöldöztek festékpatronos pisztollyal, s jókat derültek a halálra rémült áldozatokon. Az egészet ráadásul videóra vették, így gyártva maguk ellen a bizonyítékokat. Nos, mindezt most csak azért említettem, hogy ebből is látható, hogy mi az, amit az amerikaiak a legjobban szeretnek csinálni: lövöldözni. **Az American Laser Games az elsők között volt, aki ebben nagy üzletet látott, így a cég neve mára már egybeforrt a full motion videón alapuló lövöldözős játékokkal.** Tulajdonképpen nem is kell ahhoz 3DO-val rendelkeznie senkinek, hogy ezeket a játékokat kipróbálja, hiszen ezek a játékok valójában a játékteremben az igaziak. Csak hát ki győzi azt zsetonnal? Igaz, az ALG játékai megjelentek más gépekre is, mint például PC-re vagy MegaCD-re, még is **az első gép, ami majdnem arcade minőségű átiratokat tett lehetővé, az a 3DO volt.**

És ha már itt tartunk, tennék egy kis kitérőt az M2-vel kapcsolatban. Az M2 ugyanis - mint azt már korábban említettük - már alapkiszerelésben képes lesz MPEG-et lejátszani, tehát ezek a játékok a jövőben nemhogy meg fogják közelíteni a játéktermi változatokat, hanem a borotvaéles képükkel 100%-ig ugyanazt a hatást fogják nyújtani. Csak érdekességként említem meg, hogy az M2 még arra is képes lesz, amire jelenleg csak a legmodernebb videoberendezések: a videofilm futása közben a képernyőt tetszőlegesen morpholni, különböző alakzatokhoz texture borításként használni, s mindezt 32-bites RGB színpalettával, 640x480-as képfelbontással.

AZ ALG SIKERSZTORI

Az American Laser Games 1990-ben tört be a játéktermekbe a **Mad Dog McCree** című művükkel, melynek sikere nyomán persze hamarosan újabb játékok születtek. Négy évvel később, a 3DO megjelenésével egyidőben kezdtek el foglalkozni a hazavihető változatokkal, **melyekhez rögtön egy - a már a játéktermekből ismerős - fénypisztolyt is mellékeltek.** Ezzel újabb hatalmas közönséget nyertek meg, hiszen akinek mondjuk a játékteremben egy-egy elhibázott lövésnél vörösödött a feje a körülötte állók hahotázásától, immár otthon bármilyen testhelyzetből, nyugodt körülmények között válhatott revolverhőssé. A pisztoly egyetlen szépséghibája az elosztó Y kábel hiánya volt, mely nélkül nem lehetett másik játékost csatlakoztatni, márpedig ezek a játékok sokkal könnyebbek, ha ketten játsszák. Hamarosan persze az újabb pisztolyoknál már ezt a csorbát is kiköszörülték. Igaz azonban hogy a PAL verziókkal még mindig akadnak gondok, ugyanis az eddig megjelent szoftverek nem képesek kezelni a PAL pisztolyt, tehát jobb híján marad a szörnyű lassú joypad, vagy - ha megtehetjük - egy NTSC gép vásárlása.

Az ALG játékokat kitűnő atmoszféra, és a nagy adag humor jellemzi. Viszont sehol sem tapasztalhatunk vérességet, aminek mondjuk az erkölcsi normák helyett inkább technikai okai lehetnek, hiszen hogyan nézne ki, ha valakit fejbe lövünk, és a hasából fröccsen ki a vér. Na de ne legyünk telhetetlenek. Most pedig lássuk, milyen anyagok jelentek meg eddig a cég gondozásában.

MAD DOG I-II

Mint ahogy már említettem, a Mad Dog volt az első, ami meghozta a sikert, hiszen ki ne szeretne Clint Eastwooddá válni, s olyan pofákra lövöldözni, amilyeneket utoljára



csak a Jó a Rossz és a Csúfban láthattunk. **Igazi western környezetben irthajuk a rosszfiúkat, akiket valódi színészek személyesítenek meg.** Hát kell ennél több? A játék második része, a **The Lost Gold** hozta az elöd pozitívumait, sőt még tovább is lépett, mivel a cselekmény már nem csak egy szálon fut, hanem több helyen szerteágazik.

CRIME PATROL

A Crime Patrol máig a kedvencem, itt egy kezdő zsaru bőrébe bújhatunk, majd ha nem mond csődöt a célzótudományunk, nyomozókká, majd kommandósokká léphetünk elő.



Persze hogy idáig eljussunk, rengeteg bűnözőt kell likvidálnunk, s **még a civilekre is vigyáznunk kell,** akik véletlenszerűen bukkannak fel, így okozva nekünk kisebb idegrohamokat. Ennél a játéknál már nem mondhatni, hogy szűkmarkúan bántak a büdzsével, hiszen **van például autós üldözés,** ahol a sofőrt kilőve a gyönyörű limuzinból nyomban roncshalmaz válik. A Crime Patrolban ezen kívül elsőként volt tapasztalható a felsőbb korosztály megcélzása: az első partnerünk például egy nő, s a későbbiekben még egy sztriptízbárba is betévedünk.

SPACE PIRATES

A Space Pirates a jövőbe röpít minket, nagyjából olyan stílusban, mint a Star Trek tévésorozata. Ez utóbbi a játék kivitelezésére is értendő, ugyanis az akció leginkább műtermekben folyik, ahol néha amint egy halott összeesik, a díszlet elmozdulása tapasztalható. Itt egyébként **egy űrharcost alakítunk, aki a gonosz Talon Kapitánnyal és a kalóz hordájával veszi fel a harcot,** akik a véd-



telen nők túszul ejtésétől sem riadnak vissza. A kapitány megsemmisítéséhez **kristályokat kell összegyűjtenünk,** amik egy szuperfegyvert fognak működtetni.

DRUG WARS

Ez a játék voltaképpen a Crime Patrol folytatása, itt azonban már egy mindenre elszánt, tenyérbemászó képű, dél-amerikai kokainbáróval kell leszámolnunk. **Az akció iszonyú nehéz,** sokszor távoli, alig észrevehető gazfickókkal kerülünk szembe, ráadásul **egy-egy rész elég hosszú,** tehát a gyakori halálozásnál a bejárt terület már a könyökünkön fog kijönni. Pozitív változás azonban, hogy még több csajszi, és még több humor ékesíti a játékot.



ÉRKEZÉSI OLDAL

ABSOLUTE ZERO

PC

A Domark a legújabb Absolute Zero című művüknek ki se tudtak volna ötleni találóbb nevet, hiszen ez egyben a játék értékelésének is tekinthető. A Domark az Amiga hőskorába repíti vissza a kedves játékost, sőt még annál is visszább, hiszen az akkori játékokhoz legalább elég volt egy A500-as, az ő remekművükhöz pedig most - az élvezhető sebesség érdekében - egy Pentium szükségeltetik.



De lássuk miről is van szó: hőfödte tájakon küldetésektől függően szánkázhatunk, repkedhetünk, s persze lőni kell az ellenséget. S mindezt milyen kivitelezésben? A saját járművünknek csupán vektoros vázát láthatjuk, a texture mapped grafikának tehát se híre se hamva, igaz legalább az ellenség füllezett poligonokból áll. De milyen ellenségek?! Meghatározhatatlan formájú vicik-vacakok tüzelnek ránk az égből, a becsapódó lövedékek nyomán pedig a robbanást tűpárnaként felvillanó vektorcsíkok szimbolizálják. Ráadásul még a hangokról nem is szóltam: mindenféle pittyegés, plimpákolás, csupán a digitalizált szövegelés emlékeztet rá, hogy '96-ot írunk. Úgy látszik, Domarkéknál még nem vették észre, hogy nem elég, ha csak a menüket korszerűsítik és az egészet SVGA-ba rakják - valamit a játéknak is nyújtania kéne.

THE SMURFS

PC

Az Infogrames most két kitűnő számítógépes társasjátékkal lepte meg a fiatalabb korosztályt a Hupikék Törpikék és Asterix kalandjait feldolgozva. A Törpikéknek természetesen ismét a gonosz Hókuszpók tör borsot az orra alá, mégpedig úgy, hogy elrabolja és varázslattal elaltatja Törpillát, hogy így csalja csapdába a többi törpöt. Hat másik törp azonban kifigyeli, miben mesterkedik a varázsló, s azonnal Törpapához sietnek. Törpapa hamar meg is találja a megfelelő ellenvarázslatot: a Teletransportsmurföt. Ahoz azonban, hogy sikerüljön visszateletranszportálni Törpillát, a varázslathoz hétféle összetevőt kell begyűjteni. Ez lesz tehát a dolgunk: először is hat törp közül választhatunk (maximum négyen indulhatunk), és így Törpfalváról elindulva az úton különböző kihívásokon vehetünk részt, s ezeket teljesítve találhatjuk meg a keresett dolgokat. Többek között például egy bányában kell kocsikáznunk, máshol meg Kelep hátán kell a szembejövő madarakat kerülgetni. Minden egyes ügyességi rész után a következő játékos veszi át az irányítást, természetesen az nyer, akinek elsőnek sikerül begyűjtenie a kért anyagokat. Az egész olyan grafikával és audióval készült, mintha csak a rajzfilmet néznénk, a feladatok roppant ötletesek, s mindezekhez ráadásul könnyű kezelhetőség társul: a játékot például még installálni sem kell.



ASTERIX

PC

A törpikék Hókuszpókjához hasonlóan Asterixnek is meg van az állandó "jótevője", aki ki más lehetne, mint a hatalmas Római Birodalom feje, maga Julius Caesar. Az egész Gall Provincián ugyanis csak egy kis falu akad, ami még mindig ellenáll a hódítóknak, s ez természetesen Asterixék otthona.



A falu főnöke nemtetszésének ad hangot, hogy Caesar megtiltotta, hogy átlépjék a határokat, így tehát hat jól ismert hős közül választhatunk, ki fogja a különböző provinciákról begyűjteni a tárgyakat, s ezzel bebizonyítani, hogy számára nincsenek határok. Ebben a játékban is összesen négyen indulhatunk, ám itt még jobban ki van hangsúlyozva, hogy társasjátékról van szó, hiszen az egész játék egy mezőkre osztott táblán zajlik, s hogy mennyit haladunk - mint egy dobókockánál - az a véletlenen múlik. A cél: a különböző provinciákat ábrázoló mezőkre rálépni, s azokról - a feltett kérdésekre helyesen válaszolva - a nehézségi szinttől függően meghatározott számú tárgyat beszerezni. Itt is rengeteg jópofa ügyességi játékkal találkozhatunk: többek között gerelyt hajíthatunk, kalóztámadásban vehetünk részt, s persze a jól ismert szereplőkkel is találkozhatunk, mint például a halárussal, aki nem bírja a kritikát. Ezeken kívül persze csapdák is leselkednek ránk, melyek hatására kimaradunk egy-egy körből, ám ezeket ha van varázsitalunk, semlegesíthetjük. A játék minőségileg teljesen megegyezik a Törpikékkel: szuper grafika és hang, és egy rakás humor.

SHELLSHOCK

PC

1997-ben járunk, persze nem sokat változott a világ - polgárháborúk dúlnak mindenfelé, melyeknek ártatlan civilek esnek áldozatul, milliók éheznek, csakhogy az elnyomóik minél több fegyvert tudjanak felhalmozni, a megtorlástól való félelem nélkül az attrocitások mindennaposak. A hatalmon lévők a tétlenségüket a politikával és a bürokráciával leplezik. Erre azt is mondhatnánk: nincs igazság a Földön... De akkor még nem találkoztunk a "Da Wardenz" nevű csapattal. Nos, a Core Design ShellShockjában ennek a Da Wardenz nevű csapatnak a tagjává válunk, akik előtt csak egyetlen cél lebeg: harcolni a terrorizmus, az igazságtalanság, és a korrupció ellen. Ezt pedig csupán egyetlen módon tudják elképzelni: az M13-as Predator tankjuk segítségével. Ez a tank persze valójában csak egy kitalált valami: hiszen egy ember el tudja irányítani, tornya nincs, a csöve csak előre tud nézni, mindemellett ráadásul az ellenséges tankok likvidálásához egyetlen jólirányzott lövés elegendő. A csatákat veszettül gyorsan mozgatott 3D-s texture mapped környezetben vívhatjuk, valósághű terepen, vérpezsdítő, közvetlenül a CD-ről szóló muzsika és baró hangeffektek mellett. A játékot frankó Silicon Graphics jelenetek tarkítják, például a meghalás is olyan mint az MTV-n egy videoklip. Az "akcióhősök" tehát készülhetnek, ráadásul akár nyolcan is egyszerre, ugyanis a hálózati lehetőség is biztosítva van.



THE SPERIS LEGACY

PC

Sajnos jelenleg egyértelmű tendencia, hogy az Amigát egyre kevesebb softwarecég támogatja, s arra sincs nagyon remény, hogy ez a közeljövőben megváltozzon. Egy cég azonban rendíthetetlenül kitart a Nagy Öreg mellett: a Team 17. Legújabb, Speris Legacy című játékukat A1200-asra és CD32-re fejlesztették. Egy gyönyörű kivitelezésű RPG-ről van szó hatalmas bejárható - s mindemellett szépen kidolgozott - tereppel, egy rakás különös - köztük ellenséges és barátságos - szereplővel. A történet a már jól ismert séma szerint alakul: a gonosz Gallus Herceg megöli bátyját, Kale-t, hogy magához ragadja a királyi jogart. Már csak Kale gyerekkori barátja, Cho marad az útjában. Cho előtt tehát itt a lehetőség, hogy bebizonyítsa valódi értékét. Nem várhatja meg, míg Gallus felkutatja őt, helyette inkább felveszi a harcot Gallusszal, s ezzel Speris földjét egyszer s mindenkorra megszabadíthatja a fenyegető veszélytől... Ez lesz tehát a vállalkozó kedvű játékos feladata.



RAVEN P



2278-at írunk, a Földet egy idegen faj, az **Armidok** igázták le, és tartják uralmuk alatt. Egy valaha erős osztály, a **Humanoid Armidok** hanyatlásnak indultak: az uralkodó arisztokráciájuk korrupttá, romlottá vált, **könyörtelen vezetőjük új hódításokat tűzött ki célul.** Elsöprő offenzívát indítottak a Föld ellen, melynek technikai fölénye váratlanul érte a földieket: gyorsan egyesíteni akarták a fegyveres erőiket egy ellentámadáshoz, ám az Armidoknak volt még egy titkos fegyverük. **Gordon Dark**, a Dark Vállalat - a Föld legjelentősebb fegyvergyárának - feje, az Armidok szövetségesévé vált, s **a Föld jelentős fegyvereit a hódítók kezére juttatta**



Füstöljük ki a kollégát!

Ezek közül Dark büszkesége a Raven volt, egy katonai űrbázis, mely egyben a kulcs a Föld irányításához. **A Raven ugyanis egy repülő erődítmény, a legmodernebb kutatólaborral és orvosi felszereléssel ellátva.**

HÉZAGPÓTLÓ?

Nos, ez a kis történet a **Mindscape** legújabb űrakciójához, a **Raven Project**-hez tartozik.

Halálos hajsza a Golden Gate Bridge-től a Marsig.

A játékban tehát a műfajához illően csupán egy dolgunk lesz: irtani az idegenek hajóit és létesítményeit. A játék azonban nem csak egy egyszerű szokványos shoot'em up, hiszen **különböző fajtájú és célú küldetéseket, gyönyörű pre-renderelt grafikájú űrhajós átvezetőképsorokat, és korrekt minőségű digitalizált videojeleneteket találunk a CD-n.** Az egész tehát leginkább a Wing Commander sorozatra hasonlít, azzal a különbséggel, hogy itt csupán egy cselekményszál van, az űrhajós részek pedig roppant leegyszerűsítettek. Azoknak tehát, akik nem tudják kivárni a WC4-et, addig unalomūző gyanánt feltétlenül ezt a játékot ajánlanám.

A KÜLDETÉSEK

A játékban mi az emberiség utolsó reménysége, **a Földi Lázadó Erők kötelékébe tartozunk**, mi személyesítjük meg a legjobb pilótájukat. Háromféle küldetéssel fogunk találkozni: pre-renderelt grafikájú űrhajós lövöldözős részekkel, real time-os űrhajós missziókkal, és végül néhány helyen hatalmas Battle Mechek pilótaszékébe ülhetünk.

Segítőtársunk gyakran csak útban van.



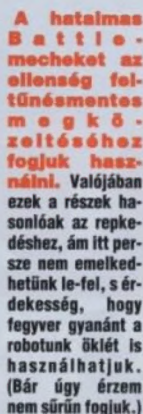
Az interaktív lövöldözős részek - bár ezekből csak kevés van - csakúgy mint az átvezető jelenetek, fantasztikus minőségűek, a fényeffektusokat és árnyékhatásokat már a tökélyre fejlesztették. Itt persze csak egy célkeresztet tudunk irányítani, tehát a szépség a játékélmény rovására megy. Ám nem csak az űrrepülőket kell ezeken a helyeken kilőni, felderítés esetén például a keresett ellenséges objektumokat a jobb egérgombbal kell befognunk.

Az űrhajós részekből van a legtöbb. Az űrben játszódó csatákon kívül repülhetünk majd a Mars, a Hold, vagy a Föld felszíne fölött, de megesik, hogy még az óceán alá is le kell ereszkednünk. A hajókban négy féle fegyver: két lézer, és két fajta rakéta áll a rendelkezésünkre.



A sérülékeny Guppy-t a rátámadó "hiénáktól" kell megvédenünk.





A hatalmas Battlemecheket az ellenség feltűnésmentes megközelítéséhez fogjuk használni. Valójában ezek a részek hasonlóak az repkedéshez, ám itt persze nem emelkedhetünk le-fel, s érdekesség, hogy fegyver gyanánt a robotunk öklét is használhatjuk. (Bár úgy érzem nem sűrűn fogjuk.)

A TAPASZTALATAIM

A játék leginkább a cselekményszál egyhangúsága miatt marad el a már említett Wing Commander sorozattól. A videojelenetek állandóan csak abból állnak, hogy az Armid flotta vezére közli a lesújtó híreket Zartukkal, a vezetőjükkel. A polygonos részek igaz elég egyszerűek, ám csúnyának nem mondhatóak, és **a küldetések is változatosak**. Ami ezeknél a részeknél a legjobban idegesített, hogy az ellenséges hajók pilótáit mintha Japánból delegálták volna, ugyanis garantálhatom, hogy senki sem attól fog meghalni, hogy kilőtték a hajóját, hanem attól, hogy **minduntalan belérohan az ellenség**. Egy fontos dologra felhívnám a figyelmet: az ellenséges hajók, ki tudja miért, de folyamatosan "gyógyulnak", tehát lehetőleg **mindig egyszerre csak egyre, az éppen befogott hajóra koncentráljunk**. Az üzemanyag fogyása pedig egyszerűen röhej. Gondoljunk bele: megvagyunk bízva egy teherhajó kísérésével, s egyszer csak a csata közben kifogy a nafta, s a továbbhaladó hajó hiába vár a segítségünkre. (A megoldás itt egyébként az, hogy minél gyorsabban végezni kell az ellenséggel.) Az az igazság, hogy némelyik küldetést nagyon ki kell számítani, némelyik pedig nevetségesen könnyű.

A nagyobb csatáknál **sokszor kapunk egy segítőtársat is**, ennek azonban én nem sok hasznát vettem. Néha ugyan hathatósan tüzeli az ellenfelet, de amikor a legjobban kéne, például amikor kifogyott az üzemanyagom, persze egyetlen ellenféllel sem tudott végezni. Ezen kívül ráadásul csata közben állandóan nekiütköztem, így mikor már felidegesedtem, megesett, hogy az ilyen küldetéseket az ő likvidálásával kezdtem.



Az eligazítás roppant egyszerű és szemléletes.



A Marson az Armidok rejtegetnek valamit.

Minden hibája ellenére azonban a játék tetszett, némelyik színész tehetségtelenségét leszámítva a videojelenetek, főleg a maszkok profi kivitelezésűek. Az egész játékon egyébként sajnos egyfajta gyengülés, talán a készítők elfáradása érezhető: az elején még a legapróbb részleteket is hosszabb animációk kísérték, míg a játék végén szinte csak egy THE END feliratra tellett.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

RAVEN PROJECT KIADJA: MINDSCAPE

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **82%**

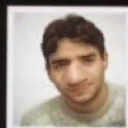
C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 8MB HD: 1MB VIDEO: VGA CPU: 486DX
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

F A C E   O F   T H E   E

ANGEL DEV

3023. Paradise city. A halál, erőszak, öngyilkosság mindennapos. Senki sem figyel már oda. A rendőrség a korrupció melegágya, de akadnak kivételek. Kivetett, közveszélyesnek mondott igazságosztók. Akik a maguk törvénye szerint akarnak élni és törvénykezni. Kétlábon járó rögtönítélő bíróságok ők. Ha valaki az ő szemükben vádlott: büntetése halál.





Ritkán látni errefelé földön járó autót. Ma már mindenki repülő kocsikon vagy mifenéken jár. Az ember amióta elrugaszkodott a földtől, utálkozva lép vissza rá. Persze ha bajba kerül, akkor ide menekül. A holdon és a marson lévő kolóniák között dúló harcok végén a marsiak mind ide menekültek. Saját törvényeik szerint akartak élni, s e törekvésük rengeteg konfliktushoz vezetett. Például a földön már betiltották a génsebészetet, ám a Marson ezt előszeretettel alkalmazták - s a nézeteltérések komoly összecsapásokba torkoltak. A rendőrség szinte tehetetlen, az érdekszövetségek kusza hálója szinte kibogozhatatlan. Akad néhány önjelölt hős, aki saját törvénye szerint rója a várost - s szembeszáll ellenségeivel és a rendőrséggel. Rövid élet jut nekik osztályrészül.

MÁR MEGINT...

Már megint azt hiszi egy cég, hogy elég 4CD-t megtömni remek animációkkal, hozzácsapni valami történetet, magával a játékkal pedig nem törődnek - nem gyúrják össze kellően az alapanyagot. Sajnos így

van ez az Angel Devoidnál is. Tényleg remekek a true color nagyfelbontású animációk, de az a "valami" hiányzik a játékból. Az animációk háttereit korrektül kidolgozták, a szereplők se "lógnak" ki belőlük. Apropó szereplők. Lassan eljön az az idő, hogy a játékleírások mellé rövid kritikát kell csatolni a színészek játékáról, a film rendezéséről. A hangok tűrhetőek, de sokszor kicsit elkeverték őket: elnyomja a beszédet a zene, vagy az egyéb hangok. Állóképeknél pedig ugyanazt a rövid hangfile-t játssza le egymás után. Ez vízcsöpögésnél még hagyján, de a bárzene kicsit idegesítő így. A gépigény a true color animációkhoz képest alacsony: egy 66-oson már jól érzi magát a program. Persze az is igaz, hogy a képek interlace-ek, azaz minden második sor hiányzik, és a domináns szín fekete a játékban.

A Játékot végig saját szemszögből látjuk, s az irányítás meglehetősen egyszerű: a képernyőn látható nyíllal mozoghatunk, s az alul lévő panelről érhetjük el az egyéb parancsokat. A nagyító ikonnal vizsgálhatunk meg tárgyakat, a zöld akármire kapcsolva kapjuk meg a mozgatóikont. A menüpont alatt találjuk a mentést/töltést/kilépést, a optionra kattintva pedig beléphetünk az I-netbe, ahol emberekről kérhetünk információt, vagy az inventorinkba. A villogó PDA gombra kattintva személyes asszisztensnő tűnik fel a képernyőn, s hasznos tanácsokkal halmoz el. Beszélgetésnél háromféle módot választhatunk: agresszív (ördögfej), normál és kedves (fej glóriával). Lehetőleg fegyverünk legyen mindig kéznél, mert sokszor kerülünk tűzharcba - és ilyenkor a sebesség számít.



Íme egy vastüdő és némi műartéria a XXII. századból.



Az egyetlen helyszín, ahol nem a fekete szín dominál.

TEHÁT: KIK IS VAGYUNK?

A játékban egy nyomozót alakítunk, aki egy plasztikai beavatkozás után Angel Devoid, a híres gengszter arcát kapja, aki rettegett törvényszegő, félig cyberpunk, és némi génsebészetnek is alávetette magát. Amolyan szikár gyilkológép. Kalandjaink - a csúnya üldözés tragikus vége után - egy kórházban kezdődnek, ahol a plasztikai sebész beavatkozása után ébredünk, s egy kikent

N E M Y

hamarább hűvösre tenni. Az űrhajóban egy cím-chip kártyát és egy lézerkard-szerű valamit találtam. Ez utóbbit sehol sem sikerült használni. A sikátorban egy klán tagjával futhatunk össze, aki cseppet sem szimpatikus és ráadásul van metro kártyája - tehát le kell lőni. Menjünk le a metróba, s máris jöhet a 2. CD.

A Death seven halálbárba egy - feltehetően - régi ismerős csábít be. Vigyünk egy italt a hölgynek, majd beszélgessünk el vele, lehetőleg kedvesen. Mielőtt odaadná biztonsági kártyánkat, egy "aranyos" játékszert ad: egy bombát, melynek a kombinációját 5 másodperc alatt kell kitalálni - mivel hat lehetőség van, nem ördöngösség. Miután megkaptuk a kártyát, irány a csatornanyílás, gyorsan menjünk le, mielőtt a cyberdogok ránktámadnak. Lent vegyük fel a lámpát, majd induljunk el hátrafele, s menjünk a rácshoz. A szaglászó cyberkutyákba engedjünk egy sorozatot. Menjünk visszafelé, egészen az ajtóig. A kártyával és a WC-ben olvasott kóddal nyissuk ki, majd menjünk be, s nézzünk a TV-re. Erre megjelenik egy hölgy, aki feltehetőleg Angel barátja lehet, mert személyes chipkészletét Angel itt őrzi a hűtőben. Rövid beszélgetés után vegyük el a chipeket, majd távozzunk. Kutyák nincsenek, tehát bemehetünk a "templomba", ahol God-ot megtoldották

Hétköznapi utcakép 3023-ból. Ennyi.

aki bekísér Angel egyik lakhelyére, ahol egy robot hasában egy kártyát találunk. Vegyük magunkhoz, majd menjünk le az utcára (aki szeretné megnézni a játék talán legszebb részét, esetleg egy lengén öltözött hölgyet, vagy egy öngyilkosságot, az nézzen el a múzeumba!), s keressük meg a COM terminált. Helyezzük be Angel egészségkártyáját, s mialatt olvassuk az adatait, megjelenik egy őrült motoros, aki egészen odavan, hogy velünk találkozik. Zavarjuk el, majd üljünk a motorjára, helyezzük be Mr. Digit kártyáját, s menjünk oda. Mr. Digit látni se akar, úgyhogy menjünk inkább a csatornába,

VOID




Vajon mit rejt a gyilkos robot hasa?

A közlekedés egyik módja a taxi – igaz a repülő fajtából.

nővér babaarca első élményünk. A nővér nem sokáig mosolyog ránk: amint Angelt véli felfedezni bennünk, elrohan erősítésért. Nincs sok idő gondolkodni, mielőtt hidegre tesznek, ugorjunk ki az ablakon, majd másszunk le a tűzlétrán. Lent induljunk el a sikátorba - esetleg beszélgessünk az öreg csövessel, s keressük meg Ely-t, aki tudja kik is vagyunk valójában, s egy pisztolyt ad nekünk. Induljunk előre, egyenesen a bárba. Bent Angel egykori baránője a csapos, lépjünk fel vele agresszíven, mire sikerül kicsikarni tőle egy hitelkártyát. Lehetőleg ne bámészkodjunk a hitelkártya közelképén, hanem vegyük kézbe a fegyvert, s amikor a hölgy orvul pisztolyt szegez ránk, lehetőleg mi legyünk a gyorsabbak. A férfi WC-ben található számot véssük fel - szükség lesz még rá. Kilépve a bárból keressük meg az egy saroknyira lévő holo-girl show-t, ahol kockázzunk a jobb oldali gépen. Miután bankot robbantottunk, megjelenik Mr. Digit, elismerően néz ránk - biztos benne, hogy valamit manipuláltunk az előbb - s átadja a névjegykártyáját. A főúton tovább sétálva egy űrhajó ereszkedik elénk egy fura robottal - mivel semmi kedves szándék nem vezérli, jobb mi-

egy l-lel, s a pénz imádatát harsogja egy pap az üres teremben. Sokmindent nem tudtam itt csinálni, mivel rögtön szívrohamot kapott a pap, ahogy meglátott. Ugorjunk be Mr. Digithez, aki Angel video-chipjét lejátssza nekünk. A holofilmen a polgármester meggyilkolása látható. Természetesen Angel volt... Kijőve Digittől egy banda vesz körül. Fussunk keresztül a szemétlerakaton (az ajtókat a kártyával nyissuk), s így sikerül megmenekülni. Épp egy taxi karjaiba futunk - szálljunk be, s élvezzük az utazást. Jöhet a 3. CD.

Ügyesen lefülel bennünket a rendőrség, s dutyiba dugnak. Szerencsére egy bolond öreg is kerül mellénk, aki kirobbantja a falat, s így megmenekülhetünk. A kórházban kérjük ki az orvosi lapunkat, amit Angel eü. chipje alapján állítanak ki. Ezután menjünk a raktárba, nyomjuk meg a halálfejes ládát, mire továbbmehetünk. A bunkerben valami veterán katonát találunka aki azonosítani tudja a 3. chipet: katonai chip, melyen Paradise city megsemmisítésének terve látható. Lépjünk le, s menjünk fel a lifttel az emeletre, ahol az utunkba álló robotot intézzük el. Segítségünkre siet egy másik,

s a ráccsal szembeni ajtót nyissuk ki az imént szerzett kártyánkkal. Jöhet a 4. CD, a vég.

Igazi "interaktív" befejezés következik: néhány pisztolylövés, s bejutunk a Főgonoszhoz, s rajtunk áll Paradise city sorsa: mi is felrobbanunk, elmenekülünk egy űrhajóval, vagy megmentjük a várost. Elgondolkoztató a "helyes" befejezés, mivel van benne valami, hogy nem nagy kár egy ilyen városért. Én azért megmentettem.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

ANGEL DEVOID KIADJA: MINDSCAPE

grafika / hang/zene / kezelhetőség / kihívás (PITE — KORREKT — KEMÉNY)

ÖSSZHATÁS **68%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 5MB VIDEO: VGA SVGA CPU: 486DX66 CD: 4 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB